DVD9 JOC FULL GALACTIC CIVILIZATIONS II ULTIMATE EDITION

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Octombrie 2009 14,99 LEI



PREVIEW

BRINK

DANTE'S INFERNO

RED DEAD REDEMPTION

REVIEW

ARMA 2

WOLFENSTEIN

FIGHT NIGHT ROUND 4

F.E.A.R. 2 - REBORN

STILL LIFE 2

LEVEL OCTOMBRIE 2009

BATMAN: ARKHAM ASYLUM ▪ TALES OF MONKEY ISLAND EP. 2 ▪ DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH ▪ i-FLUID ▪ STREET FIGHTER IV PC

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL UMFLĂ MUŞCHIU'

S-au făcut şi se vor face în continuare studii pe seama influenţei negative sau pozitive a jocurilor asupra tinerilor, cu accent pe latura întunecată a problemei pentru că dă bine pe sticlă. Dacă un idiot de a opta din State pune mâna pe mitraliera lu' bunicu' şi-l împuşcă pe profu' de mate este clar. Juca GTA, o să zică una dintre colegele lui de clasă, după care ziarele se vor umple de pisălogi care arată cu degetul. Jocurile sunt de vină! Despre influenţele pozitive şi despre faptul că bunicul idiot n-ar fi trebuit să-şi ţină puşca în cuierul de pe hol, mai puţin. Mult mai puţin despre faptul că isteţul care a luat-o cu el la şcoală avea oricum probleme la mansardă, cu sau fără jocuri violente, iar tac'su îl bătea în fiecare sâmbătă seara cu patul puştii la fund. Pentru că nu purta curea.

Şi totuşi, nimic despre influenţa revistelor de jocuri asupra cititorilor, pentru că, în cazul nostru, aş fi extrem de fericit să aflu că am ajutat măcar unul dintre puturoşii de clasa a zecea să scrie şi să se exprime corect din punct de vedere gramatical. Şi aş fi mulţumit. Ar fi un început bun pentru o generaţie majoritar agramată şi imbecilizată. Foarte mulţi dintre aceştia nu ştiu cum arată un manual de Limba şi Literatura Română, darămite să fi auzit de-un Creangă. Cantăr şi manică, tată! Dar, surpriză! Citind LEVEL, s-ar putea să simţiţi cu totul altceva. Da, voi ăştia mai slabi de înger şi fără pene, aflaţi că noi vă putem schimba viaţa în bine. Cam aşa zice un studiu publicat de Body Image (o fiţuică din SUA), ce demonstrează că băieţii care citesc reviste dedicate jocurilor video ard mai tare de dorinţa de a avea o masă musculară mult mai mare, decât cei care citesc doar titlurile zilei sau ceva de genu' şi cam atât. Cu toate acestea, în urma studiului care a adunat 181 de băieţi la grămadă s-a constatat că 104 dintre subiecţii studiaţi nu aveu astfel de tendinţe. Da, erau negrii, dar nu acesta este motivul, cercetătorii înclinând să creadă că de vină este lipsa eroilor de culoare din paginile revistelor de profil. Iar în jocurile în care apar, mor primii, aş mai adăuga. Dar să ne întoarcem la muşchi. Motivul pentru care s-a făcut o distincţie clară între revistele de jocuri şi jocurile în sine este că revistele sunt pline „desene reprezentând personaje a căror muscularitate este exagerată, imaginilecu pricina fiind mai realiste decât în joc". Măi să fie, iar noi l-am lăsat pe Batman să-şi etaleze pectoralii tocmai pe copertă. Oare cum le influenţează pe fetişcane reviste precum Bravo sau Popcorn? Le bagă ceva... în cap? Oricum ar fi, este interesantă treaba cu muşchii. Uitaţi-vă puţin la Kratos sau la Batman. De fapt, luaţi întreaga revistă la mână şi inspiraţi-vă. Fiţi bărbaţi, ce naiba!

P.S. Deloc surprinzător, nu s-a constat niciun efect asupra redactorilor revistei LEVEL. O scriem, ba chiar o şi citim, dar ne-ngrăşăm în continuare.

■ KiMO



CUPRINS


KNIGHTS OF THE CHALICE
Urmaşul spiritual al clasicelor RPG-uri de pe vremea când D&D-ul nu-şi pierduse A-ul din frunte.
76


Bruce Wayne, filantrop, afemeiat şi miliţian nocturn, străbate în lung şi în lat un sanatoriu plin-ochi de sociopaţi, criminali şi femei frumoase pentru a restabili ordinea şi a reîncarcera cel mai periculos clovn de la Gacy încoace.
34
BATMAN: ARKHAM ASYLUM


Joacă-te de-a pumnu-n gură.
52
FIGHT NIGHT ROUND 4

CUPRINS DVD

Demo

Batman: Arkham Asylum / Death to Spies: Moment of Truth / Mini Ninjas / RVL Hacker / Knights of the Chalice

MODs

Dawn of War 2 MapPack 2.1 / Prometheus v3 (Unreal Tournament 3) / S.T.A.L.K.E.R. Complete 2009 / S.T.A.L.K.E.R. Complete 2009 Patch v1.32

Media
Filme

Assassin's Creed 2 / F.E.A.R. 2: Project Origin - Reborn / Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony / Modern Warfare 2 / Need for Speed: Shift / Operation Flashpoint: Dragon Rising / Rage / Wet

Imagini

Assassin's Creed 2 / Age of Conan: Rise of The Godslayer / Silent Hunter 5

Wallpaper

Batman: Arkham Asylum

Screensaver

Batman: Arkham Asylum

Drivere

ATI Catalyst 9.8 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 190.62

Patch

Mass Effect v1.02 / Wolfenstein v1.1

Antivirus

AVG Free Edition 8.5 409a1634 / Trojan Killer 2.0.3.0

Freeware

7-Zip 9.07b / ATI Tray Tools 1.6.9.1391b / CCCP Codec Pack / Nero 9 Free / OpenOfice.org 3.1.1 Final / RivaTuner 2.24b / VLC Media Player 1.01

Shareware

Total Commander 7.50 RC2

EXTRA
WARSOW 0.5 (versiune completă) / Super Bros 3: Mario Forever v44 (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Justițiarul nopții luptă din nou împotriva nelegiuiților din Gotham, în cel mai bun joc bazat pe un comic book.





PROMETHEUS

Un mod single player deosebit pentru jocul Unreal Tournament 3, finalist al celei mai recente ediții a competiției Make Something Unreal. Mai multe detalii despre el gasiți în revistă.

DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH

Moarte lor, moarte spionilor! Death to Spies vine de la ruşi şi surprinde prin complexitate. Spionaj aproape ca la carte.





STALKER COMPLETE 2009

Calitatea vizuală din cel de-al doilea joc din seria S.T.A.L.K.E.R. este de acum disponibilă şi pentru primul, lansat în 2006, mulțumită unui grup de modder-i isteți.

WARSOW 0.5 (VERSIUNE COMPLETĂ)

Un FPS mai mult decât de recomandat amatorilor de pac-pac în multiplayer în LAN sau online. La noi a prins.



NOTĂ: Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței şi a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuşi, redacția nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți şi folosirea opțiunii Small Fonts!

Galactic Civilizations II

Ultimate Edition

Procesor: Pentium 3 1 GHz sau echivalent
Memorie: 256 MB
Accelerare 3D: 32 MB VRAM





În secolul XXIII, întreaga galaxie este cuprinsă de război. Alianța Terrană și coalițiile ei luptă cu disperare într-un război interstelar purtat împotriva maleficului imperiu Drengin și aliații săi. În spatele cortinei, o civilizație precursoare, Lorzii Dread trag sforile de ambele părți. Ca lider al unei civilizații galactice, este de datoria ta să asiguri victoria civilizației tale. Luptă, proiectează nave, descoperă noi tehnologii, negociază tratate și clădește un imperiu care va dăinui pentru eternitate, într-un joc de strategie turn-based cum nu ai mai întâlnit până acum. Galactic Civilizations II reprezintă tot ceea ce poți cere de la un joc de strategie pe ture: inteligență artificială fără cusur, un excelent model diplomatic, posibilitatea de a proiecta noi nave, tehnologii ușor de înțeles, rase multiple, o mulțime de opțiuni la capitolul personalizare, grafică de calitate, interfață solidă și rejucabilitate. Este un rai al fanilor genului și un excelent joc pentru cei care caută o alternativă la strategiile clasice și nu numai.

Însă LEVEL vă oferă nu unul, ci trei jocuri în același pachet, și vă scutește de prețul de magazin ce sare peste suta de lei. Asta pentru că versiunea Galactic Civilizations II: Ultimate Edition include nu doar mult lăudatul și premiatul joc de bază Galactic Civilizations II: Dread Lords, ci și addon-urile Dark Avatar și Twilight Of The Armor. Jucați-le și descoperiți pe propria piele cât de distractivă poate fi colonizarea spațiului!

Observație: vă recomandăm să înregistrați copia jocul cu ajutorul clientului Impulse (cea mai nouă versiune o găsiți pe www.impulsedriven.com), folosind numărul serial inscripționat pe DVD-ul LEVEL. Numai așa veți putea obține update-uri și conținut nou pentru Galactic Civilizations II: Ultimate Edition.



UN NOU TOTAL WAR

SEGA şi Creative Assembly au anunţat că ne pregătesc Napoleon: Total War. Acest nou episod al seriei, după cum sugerează şi titlul, se va concentra asupra vieţii lui Napoleon Bonaparte.Jocul va fi împărţit în trei campanii. Primele două se vor desfăşura în Italia şi Egipt şi vor scoate în evidenţă primii ani de dominaţie napoleoneană, iar cea de-a treia campanie va fi un lung drum spre Moscova (cine ştie cunoaşte), pentru ca în final să luăm parte la faimoasă bătălie de la Waterloo.

Partea frumoasă e că vom putea juca atât din perspectiva lui Bonaparte, cât şi a inamicilor săi, aşa că, în funcţie de abilităţile noastre strategice şi tactice, vom avea posibilitatea de a rescrie istoria. Sau de a o repeta.

Napoleon: Total War va fi lansat în februarie 2010.



UBISOFT ANUNŢĂ SILENT HUNTER 5

Iubitori ai adâncurilor de orice fel, bucuraţi-vă. Silent Hunter 5 a fost anunţat oficial. Este realizat de studiourile Ubisoft România şi va fi lansat la începutul anului 2010. Jucătorii se vor afla la comanda unui submarin german şi vor înfrunta forţele aliate în bătăliile din Oceanul Atlantic şi Marea Mediterană şi, pentru prima dată în cadrul seriei, vor putea juca din perspectiva first-person a căpitanului. Iată la ce vă puteţi aştepta de la Silent Hunter 5. Alegeţi propriile strategii şi propriile ţinte în cadrul unei noi campanii dinamice, bazate pe diverse obiective. Descoperiţi noi locaţii, upgrade-uri şi posibilităţi de realimentare, în timp ce navele Aliate se adaptează dinamic deciziilor voastre. Acţiunile voastre vor influenţa în mod direct desfăşurarea campaniei. Navigaţi în adâncuri folosind o interfaţă complet nouă. Acum, orice începător poate comanda submarinul evitând confuzia. În modul expert în schimb, jucătorii cu experienţă vor trebui să-şi conducă singuri submarinul bazându-se pe informaţiile primite. Având în vedere tendinţa generală de a simplifica lucrurile nepermis de tare, sperăm că modul expert va fi într-adevăr pentru experţi şi că Silent Hunter 3 n-a fost doar un accident.

DARK VOID VINE ÎN IANUARIE 2010

Capcom a dezvăluit data exactă de lansare pentru Dark Void, după ce, la sfârşitul lunii iulie, a anunţat că jocul este amânat pentru perioada 1 ianuarie-31 martie 2010. Jocul îşi va face apariţia pe 12 ianuarie în State şi pe 15 ianuarie în Europa.

Deşi perioada este una destul de aglomerată, având în vedere că mulţi producători au amânat titluri importante exact pentru acelaşi interval, Capcom se aşteaptă ca jocul să se vândă în 2 milioane de exemplare până în aprilie.



FABLE III E OFICIAL



Vorbăreţul Molyneux şi ortacii săi ceva mai discreţi de la Lionhead Studios nu pierd timpul. Astfel, uncheşul Peter Molyneux a anunţat la GamesCom că al treilea episod al seriei Fable este în lucru şi va fi lansat anul viitor. Partea rea (cu care ne-am obişnuit de ceva timp) e că RPG-ul va putea fi jucat doar de posesorii de console Xbox 360. De asemenea, Molyneux a menţionat că echipa de la Lionhead pregăteşte şi o versiune episodică a Fable II care va fi disponibilă începând cu data de 29 septembrie. „Oficializarea" lui Fable III nu ne miră câtuşi de puţin (mai ales că în ultima vreme au circulat o serie de zvonuri), în schimb stăm şi ne întrebăm cum mama naibii (sau, mai important, DE CE şi cine va pica în plasă) să imparţi în episoade un joculete pe care îl poţi termina lejer în cinci ore?



LANSARE SIMULTANĂ MASS EFFECT 2

BioWare aduce o veste bună oamenilor cu PC şi cu o poftă nestăvilită de Mass Effect 2. Versiunea de PC a jocului va fi lansată anul viitor, simultan cu cea de Xbox 360. De ce este aceasta o veste nemaipomenit de bună (pentru respectivii fani cu PC, of course, pe mine m-ar fi bucurat mai mult un Baldur's Gate 3)? Păi amintiţi-vă că versiunea de PC a primului joc a fost lansată la şase luni după cea pentru console. Oricum va trebui să aşteptăm până la anul Mass Effect 2, dar măcar îl vom primi cu toţii.

BATMAN ÎN CARTEA RECORDURILOR



Se pare că Batman: Arkham Asylum a avut un impact pozitiv atât asupra gamerilor, cât şi a criticilor, ale căror review-uri au fost mai mult decât favorabile. Acumulând la nivel global o medie a notelor de 91.67, jocul a înregistrat un nou record, devenind *„Most Critically Acclaimed Superhero Game Ever"*. Cei de la Guinness World Records au declarat că jocul este fantastic şi că-şi merită locul în Cartea Recordurilor. Mai mult, conform celor de la L.A. Times, jocul s-ar fi vândut în aproape 2 milioane de exemplare în doar 2 săptămâni de la lansare. Am putea spune că într-adevăr este o performanţă.

COLONIAL MARINES DEPINDE DE ALIENS VS PREDATOR

SEGA şi Gearbox au comunicat că data la care va fi lansat shooter-ul Aliens: Colonial Marines depinde în totalitate de impactul pe care-l va avea asupra publicului celălalt FPS cu alieni, Aliens vs Predator. Mike Hayes, preşedinte SEGA, a adăugat că perioada de timp între lansarea celor două jocuri poate varia de la 8 la 12 luni. Aliens vs Predator va fi lansat în 2010, deci probabil că va trebui să aşteptăm până în 2011 pentru Colonial Marines.



ALPHA PROTOCOL – CERINŢE DE SISTEM

Vă plac spionii? Dar RPG-urile? Bun. Mai jos puteţi admira cerinţele de sistem pentru Alpha Protocol, viitorul RPG de spionaj produs de oamenii de la Obsidian:





JADE RAYMOND ÎN TORONTO

Jade Raymond, domnişoara frumoasă care v-a convins să cumpăraţi Assassin's Creed şi producător în cadrul Ubisoft Montreal, a fost desemnată să preia conducerea noului studio Ubisoft din Toronto. Jade Raymond, în vârstă de 34 de ani, are o experienţă de 12 ani în industrie şi de-a lungul carierei a lucrat pentru Sony, Electronic Arts, There Inc şi mai apoi a ajuns la Ubisoft Montreal.

CONSOLĂ PENTRU ADULŢI

Conform celor de la Siliconera, compania producătoare de circuite integrate Silicon Xtal a înregistrat în SUA numele SexBox, ce va fi asociat unei console pe care vor putea fi rulate jocurile pentru adulţi.

Silicon Xtal lucrează în acest moment la această consolă, care va fi formată din componente de calculator şi va avea controllere speciale pentru jocurile XXX. De asemenea, SexBox va facilita şi accesul către alte tipuri de entertainment pentru adulţi.

Nintendo, Microsoft şi Sony nu permit în acest moment distribuirea de software pentru adulţi pentru tipul de console pe care le produc, astfel că PC-ul rămâne singura platformă fără restricţii. Având în vedere acest lucru, am putea spune că era oarecum inevitabil să se gândească cineva şi la această soluţie.



ZENIMAX A CUMPĂRAT DREPTURILE PENTRU PREY

Compania ZeniMax Media, părintele id Software şi Bethesda Softworks, a achiziţionat de la Radar Group, drepturile francizei Prey. Deşi niciuna dintre cele două companii nu a confirmat oficial acest lucru, un document înregistrat la US Patent and Trademark Office arată că această tranzacţie a fost încheiată în luna iulie a acestui an.

Prey a fost lansat în 2006, iar în martie anul trecut Radar, împreună cu Human Head, anunţa că lucrează la Prey 2. Dar în acest moment soarta sequel-ului este necunoscută. Să însemne această tranzacţie un nou început de drum spre dezvoltarea şi finalizarea jocului? Rămâne de văzut.



LUCASARTS ANUNŢĂ LUCIDITY



Lucidity este un puzzle platformer şi este realizat de aceeaşi echipă de la LucasArts care ne-a adus Secret of Monkey Island SE.

Povestea jocului o are în prim plan pe Sofi, o fetiţă care porneşte într-o călătorie printr-o lume creată de propria ei imaginaţie, iar rolul vostru va fi acela de a o ajuta să ajungă cu bine la destinaţie.

Practic nu o veţi putea controla pe Sofi, ci va trebui să-i faceţi drumul cât mai uşor cu ajutorul pieselor de puzzle care vă sunt puse la dispoziţie.

LucasArts va lansa jocul pe data de 7 octombrie pentru PC şi Xbox 360

CHEATER PEDEPSIT DE CAPCOM

Nefericit cel care trişează căci al lui va fi ban-ul. Cam aşa s-ar descrie soarta unui gamer ce a fost prins trişând în jocul Monster Hunter 3. Capcom s-a supărat rău de tot şi l-a banat pe o perioadă limitată, dar nu vă grăbiţi să trageţi concluziile.

Hotărâtă să dea un exemplu, compania a decis ca nefericitului trişor să-i fie restricţionat accesul până la data de 12.12.9999. Şi asta nu e tot. Iată mai jos mesajul primit de gamer de la Capcom. În original.

„Dear Customer

You are presently banned for using modded data to connect online. The ban will be left at 22:49 on 12/12/9999. The next time you violate the terms of use, you will never again be able to connect."

Asta da pedeapsă. Presupun că ticălosul se va gândi de două ori înainte să trişeze în Monster Hunter 7521. În anul 9999, desigur.

FINAL FANTASY XIII ÎN DECEMBRIE



Yoichi Wada, şeful Square Enix, a anunţat în cadrul unei conferinţe de presă că jocul Final Fantasy XIII va fi lansat în Japonia în data de 17 decembrie 2009. Jocul îi va costa pe japonezi în jur de 9240 de yeni, asta însemnând cam 100 de dolari.

Momentan o dată exactă pentru Europa sau America nu a fost precizată, însă Wada ne promite că jocul va avea parte de o lansare internaţională în primăvara anului viitor. Mai multe detalii vor fi dezvăluite cât de curând.



GECLAB ANUNŢĂ BATTLEAGE

Geclab, o companie 100% românească, va lansa în curând un joc de tip MMORTS. Producţia a primit numele de cod Battleage, iar o variantă closed beta va fi disponibilă până la finele lunii noiembrie a acestui an, ne-a declarat project managerul Geclab, Claudiu Dumitru. Este vorba de un joc de strategie în timp real, primul de acest gen produs integral în România. Va avea o grafică de cel mai înalt nivel, comparabilă cu producţiile internaţionale de top din această categorie de jocuri, mai precizează acesta.

„Din punctul de vedere al gameplay-ului, Battleage va fi o combinaţie între un RPG şi un RTS, totul petrecându-se într-o lume persistentă, în continuă evoluţie. Elementele cheie ale unui RPG, cum ar fi seria aproape nelimitată de quest-uri care pot fi întreprinse în joc, fiecare având o poveste elaborată şi ducând la o evoluţie a personajelor, se îmbină cu deciziile strategice luate în timp real, specifice unui RTS."

„Proiectul Battleage este unul de amploare. Versiunea 2D web-based, privită dintr-o perspectivă izometrică, este partea întâi, însă vă pot spune că se lucrează deja şi la partea a doua, care va fi o variantă 3D a jocului. Atunci, jucătorii vor avea la dispoziţie o planetă întreagă pentru a se desfăşura, iar grafica va fi foarte asemănătoare jocurilor precum Imperium Romanum."





Battleage va putea fi jucat gratuit şi exclusiv online, iar site-ul jocului, care va cuprinde printre altele şi un forum unde se va putea discuta deschis despre tehnologia din spatele jocului, a fost lansat în data de 15 septembrie 2009.



COURTNEY LOVE VS. ACTIVISION

Courtney Love, văduva lui Kurt Cobain, este hotărâtă să dea în judecată Activision pentru apariţia în Guitar Hero 5 a cântăreţului.

Se presupune că cele două părţi ar fi negociat timp de trei ani apariţia lui Cobain în Guitar Hero. Într-un final, Courtney Love şi-a dat acordul şi chiar i-a ajutat pe producători la includerea acestuia în joc. Însă, controversele au apărut în momentul în care s-a descoperit că personajul poate fi folosit la interpretarea tuturor cântecelor incluse în joc şi nu doar ale celor de la Nirvana, aşa cum ar fi fost prevăzut în înţelegere. Revoltată de această descoperire, Love s-a decis să le dea întâlnire la tribunal celor de la Activision.

Activision a răspuns ameninţărilor. Producătorii jocului au declarat pentru Kotaku că au un document semnat de fosta doamnă Kobain, prin care aceasta este de acord cu apariţia cântăreţului în joc.

„Guitar Hero şi-a asigurat drepturile a folosi numele şi imaginea lui Cobain, printr-o înţelegere scrisă semnată de Courtney Love."

Totuşi, Courtney Love nu este singura care crede că imaginea cântăreţului a fost afectată. Krist Novoselic şi Dave Grohl, membri ai formaţiei Nirvana, şi-au exprimat şi ei nemulţumirea printr-o declaraţie scrisă:

„Vrem ca lumea să ştie că suntem profund dezamăgiţi de modul în care numele şi imaginea lui Kurt Cobain au fost folosite în Guitar Hero. Deşi eram informaţi că imaginea sa a fost folosită pentru a interpreta două melodii din repertoriul Nirvana, nu ştiam că jucătorii pot debloca personajul. Îi rugăm pe cei de la Activision să-l reblocheze. Este neplăcut să vedem o imagine a lui Kurt cum mimează cântecele altor artişti alături de nişte personaje desenate. Kurt Cobain a scris cântece care înseamnă foarte mult pentru foarte mulţi oameni din întreaga lume. Kurt merită mai mult."



DOUĂ GENERAŢII DE ROCKERI ÎNTR-O SINGURĂ SEARĂ RĂCOROASĂ DE OCTOMBRIE. 29 OCTOMBRIE, ARENELE ROMANE

Forging Europe Tour 2009, turneul de promovare iniţiat de Amorphis pentru promovarea noului album Skyforger, şi-a anunţat trupele din deschiderea concertului: Before The Dawn şi Amoral, două formaţii aşteptate şi ascultate în România.

Before The Dawn este proiectul iniţiat şi atent îngrijit de Tuomas Sakkonen, singurul membru constant al trupei ce a produs din 2003 cinci albume de studio şi a rulat mai mult de 15 muzicieni diferiţi pentru înregistrări şi concerte. Formaţia finlandeză a cântat în deschiderea concertelor Katatonia din turneul european şi scandinav în aprilie/mai 2003 şi alături de Moonspell în toamna anului 2006, în ţările baltice şi Finlanda.

Amoral a ajuns pe drumul cel bun din momentul lansării celui de-al patrulea album „Show Your Colors", lansat în acest an prin SpineFarm Records, casa de discuri Amoral de la înfiinţarea trupei din 2000. După trei albume „technical death metal", „Wound Creations", „Decrowning", „Reptile Ride" şi trei turnee în Europa, Amoral s-a despărţit de vocea lui Niko Kalliojärvi. Încă de atunci se auzea o linie nouă, melodică, mai exact în „Snake Skin Saddle" şi „Mute", de pe albumul „Reptile Ride". Trupa este pe val acum de când a apărut ultimul album.

Amorphis a concertat în 2006 la ARTmania Festival din Sibiu şi în 2008 la Romexpo

SE VOR LANSA

Borderlands	PC, X360, PS3	2K Games
Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
Football Manager 2010	PC, PSP	SEGA
SAW	PS3, X360	Konami



împreună cu formația germană Haggard. Inițial, trupa cânta un „death metal" curat, dar albumele produse de-a lungul timpului au evoluat spre alte genuri muzicale. Notabilă este utilizarea frecventă a poemului epic finlandez Kalevala ca sursă de inspirație pentru textele Amorphis.

După marele succes datorat noului membru Tomi Jousten, un vocalist deosebit, și a magnificului album „Eclipse" din 2006, Amorphis a reînceput căutările în Kalevala și a creat o nouă și frumoasă poveste: „Skyforger". „Un album epic, impresionant și solemn ca și povestea pe care s-a construit. Amorphis a atins noi înălțimi, pentru ei cerul nu este limita, ci doar începutul unei noi călătorii." Terrorizer UK

„Skyforger este puternic și omogen. Fără nicio îndoială, este cel mai muzical disc înregistrat până acum. Este din nou bazat pe o temă coerentă, deci continuăm liniile albumului precedent", a declarat chitaristul trupei, Esa Holopainen. Strălucind prin linii vocale deosebite, de la melancolie senină până la puternice voci groase completate de o melodie folk integrată într-o stofă de rock curat, „Skyforger" încântă prin piese ritmate cum ar fi „Sky is Mine", sensibile ca „Silver Bride" și emoționante precum „Majestic Beast". Puternic, concis și expresiv, albumul poziționează trupa Amorphis printre cele mai bune prestații rock din zilele noastre.

Am desemnat și ultimii câștigători ai campaniei promoționale „Extinde-ți cunoștințele"!



3 D Media Communications și LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital și PC-Practic, participanți la campania "Extinde-ți cunoștințele", pot câștiga lunar importante premii, constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG și un microsistem LG.

Următorii patru câștigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnați dintre toți cei care au participat în perioada 1 august - 10 septembrie 2009. Astfel, **câștigătorii** sunt:

Telefon mobil LG KP500

VOINEA CORNEL – Târgu Jiu, jud. Gorj
Cod **LVLH-8X3E-97AE-XCXD-F894**

Telefon mobil LG KC910

ȘTEFĂNIȚĂ SILVIU IONEL – Brăila, jud. Brăila
Cod **CHDH-X25A-DA15-4446-77F1**





Microsistem LG FB163

BENCHEA IONEL – Iași, jud. Iași
Cod **GFKD-2AD5-7AC7-CAD5-29XX**



LCD TV LG 22LU400

VASII SILVIU – Ploiești, jud. Prahova
Cod **CHDH-338B-739B-3575-4BDX**

Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați Regulamentul campanie promoționale „Extinde-ți cunoștințele!" sau să contactați Departamentul de Marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158, 0368 415 003 sau 0368 415 004.

GameDev
Lista începătorului

Spre deosebire de părinţii noştri, nouă ne este mult mai uşor să ne împlinim visurile dintr-un motiv poate prea simplu ca să fie apreciat la adevărata lui valoare: accesul la informaţie. Totuşi, findcă internetul nu a apărut întocmai ieri, acest beneficiu reprezintă tocmai şi dezavantajul major: dintr-o asemenea vastitate de informaţii disponibile adesea gratuit, care sunt cele mai bune pentru a pune bazele viitoarei vedete indie a dezvoltării de jocuri?

De aceea, am gândit acest articol ca o opţională pistă de pornire pentru oricine doreşte să facă jocuri. În mod surprinzător, am observat că unele resurse de mult cunoscute mie sunt o noutate pentru cei interesaţi de indie game dev şi nu numai. Nu mă voi limita la resurse gratuite, ci şi contra cost, care totuşi sunt acum disponibile şi nouă, via Amazonul englezesc sau alte resurse, care, în ciuda unui cost adăugat pentru transport, sunt totuşi suficient de accesibile. Evident, ceea ce descriu acum este doar un punct de pornire; cei care au indicaţii mai bune, vă rog să le transmiteţi pe adresa redacţiei.

Cărţi de citit

Oricine doreşte să facă sau măcar să gândească un joc ar trebui, înainte de toate, să înveţe câte ceva de la cei care au făcut asta deja. Din fericire, majoritatea şi-a descris experienţele în scris, publicând cărţi de căpătâi pentru orice persoană interesată de game dev.

Desigur, în alegerea cărţilor de căpătâi, ajută mult să ştii ce vrei să înveţi – game design, management, programare sau artă – căci fiecare domeniu are „staturile" proprii. Consider însă că, indiferent de domeniu, unele cărţi de management şi design pot ajuta pe oricine, deoarece oferă o privire de ansamblu asupra procesului de producţie a unui joc şi a elementelor cruciale pentru a asigura succesul acestuia. De aceea, în această listă de lectură mă voi concentra pe acest gen de cărţi.

Prima şi poate cea mai cunoscută dintre acestea este **A Theory of Fun in Game Design** (O teorie a divertismentului în producţia de jocuri) de **Raph Koster,** care a participat la crearea Ultima Online, Star Wars Galaxies şi mai puţin cunoscutul Metaplace, o platformă gratuită de dezvoltare pentru universuri virtuale. Această carte se concentrează pe conceperea şi crearea de game design interactiv, ţinând cont de elemente care oferă un maxim de distracţie într-un joc, fiind în acelaşi timp imersive şi... oferind dependenţă. Adesea întrepătrunsă cu noţiuni de psihologie, A Theory of Fun in Game Design vrea, mai mult ca orice, să stimuleze creativitatea şi originalitatea game designerilor, descriind cu precădere un mod de a gândi un design de joc, în detrimentul comodelor liste de lucruri de făcut fără a gândi prea mult. Koster descrie în carte situaţii din propria experienţă ca designer, dar şi din experienţa colegilor, respectiv modul acestora de a rezolva anumite probleme de design. Mulţi cititori consideră această carte o Biblie a domeniului.

A Theory of Fun in Game Design se compune din 245 de pagini împărţite în 12 capitole, cu o introducere scrisă de nimeni altul decât Will Wright. Cele 12 capitole pornesc de la noţiuni elementare de psihologie, în care ni se explică modul în care funcţionează creierul, analizând ulterior cele mai bune modalităţi de game design pentru a profita de modul nostru de gândire.

„Titlul acestei cărţi pare aproape greşit pentru mine. Ca game designer, asocierea cuvintelor „teorie" şi „distracţie" mă face să mă simt neconfortabil. Teoriile sunt chestiuni seci şi academice ce se găsesc în cărţi groase, ţinute în spatele bibliotecii, în vreme ce distracţia este uşoară, energetică, jucăuşă şi… ei bine… distractivă.

Pentru primele câteva decade ale designului de jocuri, am fost capabili să ignorăm fără de grijă multe dintre meta-întrebările care înconjoară meseria noastră, în timp ce învăţam încet şi dureros să mergem. Acum, pentru prima dată, începem să vedem un interes serios faţă de ceea ce facem, din perspectivă academică. Acest fapt ne forţează pe noi, cei din industria jocurilor, să ne oprim şi să ne gândim, „Cum poate fi definit mediul în care lucrăm?" ", scrie în prefaţa cărţii Will Wright, legendarul creator al celei mai bine vândute serii de jocuri, Sims. „În această carte, Raph face o treabă excelentă uitându-se la jocuri dintr-o gamă variată de perspective. Cu instinctele unui designer care lucrează în industrie, el a filtrat o comoară de lucruri utile şi relevante dintr-o experienţă acumulată pe parcursul unei cariere în care a cercetat o diversitate de subiecte. El reuşeşte să prezinte ceea ce a descoperit într-o manieră prietenoasă şi jucăuşă, făcând tot ceea ce spune să pară plin de sens şi perfect potrivit subiectului", încheie Will Wright prezentarea cărţii. A Theory of Fun in Games Design poate fi cumpărată de pe Amazon şi costă aproximativ 17 dolari.

Cea de-a doua carte pe care vreau să o recomand este **Game Development and Production** (Dezvoltarea şi producţia de jocuri) de **Erik Bethke**, cu o prefaţă de Greg Zeschuk şi Ray Muzyka, ambii CEO şi producători executivi la BioWare. Bethke însuşi este responsabil de titluri precum Star Trek: Strafleet Command 1 şi 2, precum şi de GoPets, un site foarte cunoscut de... întreţinere a animalelor virtuale.

El este de altfel şi primul care a scris o carte legată de metodologia procesului de dezvoltare a jocurilor, în speţă tocmai titlul pe care îl recomand acum. Game Development and Production este o carte dedicată celor care doresc să înţeleagă ce înseamnă lead-ul – conducerea – unei echipe pentru a crea un joc, ceea ce include o echipă completă, formată din programatori, artişti, scriitori, dar şi inerentele termene limită de care orice producător trebuie să ţină cont. Cartea se adresează în egală măsură producer-ilor angajaţi la mega-com-



panii, cât și dezvoltatorilor indie care dispun de echipe formate din prieteni sau din oameni contactați prin intermediul internetului.

Într-adevăr, adesea, un artist sau un programator nu trebuie să se preocupe de totalitatea procesului de producție – el lucrează cu termene limită proprii și în teorie nu ar trebui să îl intereseze ce anume se face cu munca lui mai departe. Însă oricine aspiră la mai mult ar trebui să știe, or Game Development and Production descrie tocmai asta.

„Această carte îți oferă unelte specifice managementului jocului tău, metode de a crea planul proiectului și de a urmări taskurile asignate, o privire de ansamblu asupra părților din proiect ce pot fi externalizate, precum și câteva considerente filosofice care te pot ajuta să rezolvi probleme abstracte de producție", scrie Bethke în prefața cărții.

Doresc să fac o paranteză pentru a preciza că oricine dorește să creeze un joc de unul singur este cel puțin curajos, dacă nu ușor nebun. Indiferent de skill-urile de care dispui, este bine să nu îți bazezi un proiect exclusiv pe percepția ta ca gamer asupra calității proiectului, care este subiectivă – un cuvânt de care orice jurnalist ca mine se teme, dar foarte important – de aceea este bine măcar să ai o echipă de prieteni sau fani dispuși să îți testeze jocul. Și oriunde se pune problema de mai mulți oameni, se pune și problema colaborării și managementul acesteia, într-o manieră care să fie eficientă pentru toate părțile implicate. Deseori, în segmentul indie și, după cum am observat, cu precădere la noi în țară, este vorba despre multe ego-uri care nu trebuie rănite… De aceea, o carte precum aceasta ajută mult la clarificarea rolurilor și la modul de a gândi în sine ideea de colaborare, fără a „călca" teritoriul nimănui.

„O grămadă de cărți au fost scrise despre anumite discipline ale artei, programării și designului de jocuri, dar foarte puține – dacă acestea chiar există – au atins problema producției de jocuri ca subiect principal. Poate că acest fapt se datorează lipsei unui mod standardizat de producție, similar cu programarea sau arta. Programarea se face în C sau C++ și de obicei urmează standarde care au fost atent construite de-a lungul anilor. Arta utilizează atât metode tradiționale, cât și o paletă restrânsă de unelte digitale, precum 3D Studio Max sau Maya, și este adesea practicată de indivizi cu educație formală în domeniu. Designul de jocuri este probabil cel mai apropiat domeniu de producție, întrucât este oarecum o artă (încă) arcană care ar putea fi realizată în orice mediu poten-





ţial. În prezent, nu există niciun fel de programe formale dedicate producţiei de jocuri, în ciuda faptului că există cursuri dedicate managementului de astfel de proiecte. […] În mod potrivit, această carte include elemente de management, dar şi de programare, precum şi o cantitate serioasă de înţelepciune legată de acest domeniu, un ingredient esenţial în producţia de jocuri", scriu Muzyka şi Zeschuk, şefii BioWare.

Game Development and Production se întinde pe aproximativ 450 de pagini şi poate fi achiziţionată via Amazon pentru aproximativ 60 de dolari. Cartea este structurată pe 34 de capitole şi acoperă aproape totul legat de producţia unui joc, de la noţiuni de bază în crearea unui joc şi până la conţinutul generat de fani şi cum ar trebui acesta primit şi folosit de către producători.

În fine, **Rules of Play: Game Design Fundamentals** de **Katie Salen** şi **Eric Zimmerman**, doi profesori foarte cunoscuţi, este o carte care nu intenţionează să constituie un ghid de creare a unui joc, ci în schimb să definească un cadru teoretic al conceptului de design de jocuri, precum şi vocabularul aferent acestuia. Cartea este o colecţie de strategii, concepte şi metodologii folosite în game design, şi defineşte noţiuni precum interactivitate sau chiar jucatul în sine. Jocurile sunt analizate după o serie de 18 concepte de design, printre care este inclus jocul ca un context social sau ca un mediu de a spune poveşti.

Rules of Play nu este o carte foarte bine cotată de public pentru că nu este un manual practic, ci unul teoretic. Cartea de 688 de pagini se vinde pe Amazon pentru aproximativ 35 de dolari. Rules of Play se structurează pe patru părţi principale, şi anume Core Concepts (Concepte de bază), Rules (Reguli), Play (Joc) şi Culture (Cultură), fiecare axându-se pe un concept sau un exemplu de joc folosit ca leit motiv pentru secţiunea respectivă.

Desigur, oferta de lectură din domeniul creării de jocuri este extrem de largă, însă din păcate mai puţin promovată la noi în ţară. Conform cunoştinţelor mele, nu cred că vreuna din aceste cărţi a fost tradusă şi la noi; însă cunoaşterea englezei la perfecţie este o calitate neapărat necesară pentru oricine doreşte să creeze un joc.

În plus, costul acestor cărţi poate fi prohibitiv; există însă o alternativă, mai uşoară pentru buzunarele noastre: revista Game Developer (www.gdmag.com), disponibilă în format tipărit sau digital. Aceasta este o publicaţie lunară ce acoperă tot domeniul dezvoltării de jocuri, conţinând sfaturi despre şi de la cele mai importante nume ale industriei. Numărul de septembrie include un articol legat de evoluţia MMO-ului free2play Wizard101, precum şi unul ce descrie geometria nonpoligonală, metodele alternative de geometrie din jocuri. Revista costă 3,95 de dolari per număr, iar un abonament la ediţia digitală începe de la 19,95 dolari pentru şase luni.

Site-uri de vizitat (cât mai frecvent posibil)

Din miriada de site-uri dedicate jocurilor, câteva sunt nu numai axate, ci şi dedicate celor interesaţi să pătrundă în industrie, în special pe cale proprie, şi anume prin crearea de titluri indie. Am încercat să aleg câteva dintre cele mai reprezentative publicaţii online, deşi sper că multe dintre ele vă sunt cunoscute.





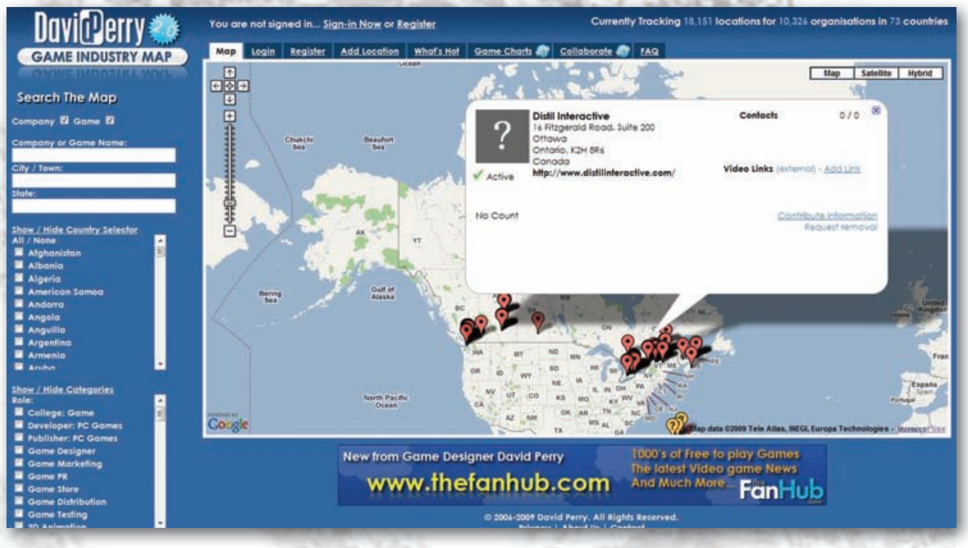
Primul dintre ele este arhicunoscutul **Gamasutra (www.gamasutra.com)**, dedicat domeniului „Art & Business of Making Games". Alături de ştiri din industrie actualizate zilnic, site-ul conţine numeroase articole, uneori scrise de înşişi producătorii, designerii sau programatorii celor mai importante companii de jocuri. Pe lângă paleta extrem de bogată de conţinut editorial, Gamasutra include de sub-secţiuni dedicate programării, artei, creaţiei audio, designului şi producţiei de jocuri, o colecţie substanţială de bloguri scrise de oameni care lucrează în industrie, precum şi o secţiune dedicată locurilor de muncă, evident, tot în industrie.

Game Career Guide (www.GameCareerGuide.com) este un site „rudă" cu Gamasutra, însă, spre deosebire de „fratele mai mare", acesta este dedicat celor care aspiră să facă parte din această tagmă a creatorilor de jocuri. Poate cea mai importantă secţiune, Game Career Guide, este cea dedicată şcolilor care oferă cursuri specifice industriei, alături de secţiunea Features (Editoriale) care conţine o colecţie impresionantă de articole care oferă sfaturi şi priviri „din interior" legate de ce presupune o funcţie sau alta. În plus, site-ul găzduieşte des concursuri de game design la care poate participa oricine, câştigătorii fiind publicaţi pe pagina principală – o treabă care de altfel face extrem de bine la portofoliu. Game Career Guide publică şi o revistă în format digital, disponibilă gratuit









şi al cărei rol principal este de a servi ca ghid de carieră celor interesaţi. Revista include informaţii legate de salariile din industrie, categorisite pe departamente şi roluri, precum şi numeroase articole legate de plănuirea unui joc, de unelte gratuite pentru creatorii indie sau sfaturi pentru cei care doresc să devină designeri, producători, artişti audio sau vizuali sau programatori de jocuri.

GameDev.net (www.gamedev.net) este o colecţie impresionantă de articole şi resurse pentru cei interesaţi de crearea de jocuri. Una dintre cele mai interesante oferte ale site-ului este secţiunea de Books (Cărţi) care, alături de recenziile publicate frecvent, constituie un mare ajutor în achiziţionarea celor mai potrivite „manuale" de jocuri. În plus, GameDev.net conţine şi un dicţionar specific industriei, precum şi o secţiune special dedicată începătorilor, inclusiv celor care nu au noţiuni de programare şi nu ştiu de unde să înceapă sau celor care doresc să se înscrie la o şcoală potrivită domeniului.

GamesIndustry.biz (www.gamesindustry.biz) este o altă destinaţie digitală foarte cunoscută celor interesaţi şi, ca şi Gamasutra, conţine numeroase articole şi resurse legate de industria jocurilor. Alături de clasica secţiune de job-uri, site-ul include şi un director de companii categorisite în secţiuni precum studiouri de dezvoltare, companii de distribuţie, şcoli, PR, companii de recrutare, media sau chiar şi hardware.

Este o resursă foarte bună pentru cei care caută detalii legate de o anumită firmă. GameIndustry.biz găzduieşte uneori şi un târg de cariere, care în acest an va poposi fizic şi în Londra, în perioada 31-31 octombrie. Printre companiile care vor participa la eveniment se numără Sega, Ubisoft, Starbreeze şi Crytek.

Pentru artişti şi nu numai, **CG Society (www.cgsociety.org)** listează numeroase portofolii, însă oferă şi posibilitatea de a crea un portofoliu propriu. Comunitatea este extrem de darnică într-ale feedback-ului, iar site-ul găzduieşte numeroase concursuri. În plus, CG Society organizează şi cursuri virtuale, susţinute de oameni cu experienţă serioasă în domeniu. Acestea au teme precum Face and Figure Painting (Desenul de feţe şi figuri), durează opt săptămâni şi costă aproximativ 500 de dolari. Odată înscris, participantul primeşte acces la un spaţiu online (clasă virtuală), de unde obţine material de studiat, cursuri prezentate în mod text şi/sau video, precum şi sesiuni de studiu cu profesorii CG Society. Desigur, aceste cursuri presupun şi teme, dar, din păcate, nu sunt recunoscute oficial.

Un site poate mai bine cunoscut la noi este şi **Concept Art (www.conceptart.org)**, care găzduieşte şi el galerii şi cursuri, precum şi o secţiune de locuri de muncă. Spre deosebire însă de CG Society, cursurile Concept Art se desfăşoară în locaţii fizice, nu virtuale, şi adesea pe teritoriul Statelor Unite.

La început de drum, însă demarat cu o idee extraordinară este şi **Game Industry Map (http://www.gameindustrymap.com/)** al lui David Perry, un site interactiv care intenţionează să listeze toate companiile de jocuri din lume pe o hartă Google. Oricine poate participa cu informaţii adiţionale.

Free Game Dev (http://wiki.freegamedev.net) este un site în format wiki dedicat dezvoltării de jocuri open source. Totul este gratuit aici – tutoriale, articole şi, poate cel mai important, link-uri către jocuri open source complete, pentru care puteţi descărca tot codul, precum şi materialele aferente (modele, texturi, video, animaţii...).

În fine, un blog cu siguranţă necunoscut, însă care, cel puţin pentru mine, constituie o resursă de aur în ceea ce priveşte designul de jocuri, este cel al lui

Mike Darga (http://mikedarga.blogspot.com/), care lucrează în prezent la proiectul Star Trek Online al studiourilor Cryptic şi care a contribuit la Champions Online şi la multe dintre titlurile The Sims.

Deşi nu sunt dedicate industriei jocurilor, **LinkedIn (www.linkedin.com)** şi **Facebook (www.facebook.com)** sunt o resursă importantă pentru aşa numitul networking – socializare – în domeniu. Oricine stă de vorbă cu tine te va căuta cu siguranţă pe LinkedIn şi Facebook, de aceea, dacă îţi faci profiluri pe aceste site-uri, trebuie să ai grijă ce publici pe ele. LinkedIn dispune de numeroase grupuri axate pe industria de jocuri, iar participarea la acestea te poate ajuta să îţi faci cunoştinţe din domeniu.

Organizaţii de studiat şi evenimente la care ar fi bine să participi

IGDA (International Game Developer Association – www.igda.org) este o organizaţie internaţională dedicată nu numai celor care lucrează deja în industria jocurilor, ci şi celor care se pregătesc să intre în acest domeniu. Site-ul ofical IGDA conţine un Wiki foarte consistent, numeroase rapoarte legate de starea actuală a industriei, precum şi un forum care este plin de sfaturi şi comentarii foarte utile. În plus, secţiunea de Advocacy conţine articole interesante legate de aspectul legal şi de afaceri al dezvoltării de jocuri, de drepturile de autor sau de posibilităţile academice de afirmare. Oricine se poate înscrie la IGDA; ba chiar, organizaţia caută voluntari pentru toate grupurile de interes (SIG – Special Interest Group), care pot fi rugaţi să redacteze articole pentru wiki, să participe la dezvoltarea site-ului sau chiar să ajute la organizarea unui eveniment sau altul (există poziţii de voluntariat IGDA chiar şi la E3Expo sau Game Developers Conference din State, care sunt atribuite în urma unor concursuri şi care „se lasă" cu participarea gratuită la aceste evenimente, care în mod normal costă câteva mii de dolari).

Din cauză că sunt mult prea îndepărtate fizic ca să ne fie accesibile, nu vreau să menţionez evenimentele intens mediatizate care au loc în Statele Unite. În schimb, Europa a prins avânt şi ea în ceea ce priveşte industria jocurilor, ca dovadă în acest an Germania este gazda a două evenimente foarte importante, şi anume GamesCom, GDC Europe şi Games Convention. În plus, Anglia este de asemenea gazda unor evenimente de profil.

GamesCom (http://www.gamescom-cologne.com/), respectiv **Game Developers Conference Europe (http://www.gdceurope.com/)** tocmai şi-au închis porţile la Koln, Germania. GamesCom a adunat în acest an 245 de mii de vizitatori şi 458 de expozanţi din toată lumea. Evenimentul este plănuit să se desfăşoare tot la Koln şi anul viitor, în perioada 19-22 august.

Games Convention Online (http://www.gamesconvention.com/) a fost dedicat în acest an jocurilor online. Evenimentul s-a desfăşurat la Leipzig în perioada 31 iulie - 2 august şi a atras 43 de mii de vizitatori şi 74 de expozanţi din întreaga lume.

Participarea la GDC Europe a costat de la 200 de euro pentru un permis de student şi până la 795 de euro pentru un permis All Access. Totuşi, mai toţi oamenii din industrie susţin că participarea la astfel de evenimente este foarte importantă pentru cei interesaţi, deoarece contează foarte mult să cunoşti persoane cu experienţă şi, mai ales, să te cunoască şi ele pe tine.

Gratuit sau contra cost, cel mai important pentru un indie dev aspirant este să fie la curent cu ce se petrece în industrie şi să fie accesibil potenţialilor săi parteneri de afaceri. Deseori, ingeniozitatea este îngropată într-o mare de informaţii, dar o bună strategie de informare asigură, pe lângă multe alte beneficii, şi căpătarea unui înţeles mai profund al modului în care se petrec lucrurile în acest domeniu – şi implicit, moduri de a te face cunoscut.

■ **Lara**









Pentru cei cu aspirații de nobil medieval

Mă aflu în fața unui joc la fel de multilateral ca și Twilight Imperium, care nu a vrut să încapă în două pagini, dar pe de altă parte unul ceva mai ușor de explicat și care nu are nevoie de două mese ca să aibă loc. Warrior Knights pune jucătorii în pielea unor baroni medievali (din păcate Baronesa din GI Joe nu apare) care încearcă să obțină supremația într-o Europă simplificată din punct de vedere geografic.

Scopul, evident, este atingerea supremației pe orice cale posibilă: politică, diplomație, război și așa mai departe. Toate aceste zone de interes sunt reprezentate abstract ca fiind „influența" baronului.

Componente

Se poate juca într-un număr maxim de 6 jucători și recomand orice număr mai mare de 3, deoarece interacțiunea între cei implicați e foarte importantă pentru a-l face interesant. Fiecare jucător va avea propriul oraș principal, patru nobili, fiecare cu câte o abilitate specială, reprezentați de 4 figurine de plastic. Nobililor li se pot asigna trupe și mercenari dintr-o rezervă comună (bonus mercenarii cu naționalitatea „Rumanians"). Influența de care vorbeam mai devreme este reprezentată de piese de carton care sunt puse la comun la începutul jocului pentru fiecare jucător. Pe parcursul rundelor un jucător poate pierde sau câștiga influență. În ultima tură de joc, cel cu cea mai multă influență câștigă.

Fiecare baron mai are un set de markere de control cu culoarea lui care se folosesc în diverse locuri unde acesta vrea să ia o acțiune sau să marcheze ceva care îi aparține. Cărțile de acțiune specifice fiecărui jucător fac, însă, miezul jocului, iar cărțile eveniment, politice și de „soartă/destin" reprezintă lucruri generale care afectează mai mulți jucători.

Alte caracteristici ale baronilor sunt numărul de voturi (cel cu cele mai multe devine „Leader of


Și e chiar mic comparativ cu alte boardgames



Orașe europene de care nu am auzit



Aşa cred producătorii că arată Europa



Armate impunătoare

Assembly") şi punctele de credinţă (cele mai multe definesc „Liderul Bisericii"). Jucătorii cu aceste titluri au acţiuni bonus pe care le pot întreprinde. În final, moneda folosită în Warrior Knights este coroana.

Tura de joc

Fiecare tură începe cu faza de planificare în care fiecare jucător alege şase acţiuni pe care vrea să le execute în acea tură. Acestea sunt alese din cărţile puse la dispoziţie şi trebuie distribuite câte două în cele trei părţi ale fazei de acţiuni. Motivul ordonării este că după ce cărţile pentru fiecare parte au fost alese acestea sunt amestecate cu cele ale celorlalţi jucători şi puse în zona primei părţi. Se procedează la fel cu fiecare set de acţiuni, astfel încât jucătorii nu vor şti ordinea în care vor executa acţiunile, doar care două acţiuni vor fi executate la un moment dat. Pentru că sunt sigur că nu aţi înţeles (eu am citit din manual de vreo 3 ori până să mă prind) o să exemplific. Să spunem că eu vreau să angajez mercenari sau trupe, dar nu am bani. Pentru a face rost de bani trebuie să colectez taxe. Atunci una din acţiunile mele din prima parte a fazei va fi cea de colectare a taxelor, iar în a doua parte voi avea o acţiune de angajare de trupe. În acest fel, după ce se execută toate acţiunile din primul set, voi avea banii necesari pentru acţiunea de recrutare din al doilea set, iar apoi în al treilea set, probabil voi avea un ordin de mobilizare a trupelor în care voi include şi trupele noi.

După faza de planificare urmează faza de acţiuni împărţită, după cum am mai spus, în trei părţi. În fiecare parte se vor întoarce cărţile amestecate, iar jucătorul căruia îi aparţine acţiunea o va executa, apoi o va aloca. Ce înseamnă asta? Există trei faze speciale care pot să se declanşeze pe parcursul unei ture. Taxe (în care se colectează, evident, taxe de la oraşele deţinute), Plăţi (în care trebuie plătite soldele trupelor) şi Politică (în care se va vota o lege care poate afecta unul sau mai mulţi jucători). Fiecare din aceste faze are o culoare corespondentă care apare şi pe faţa cărţilor de acţiune (una sau două). Acţiunile vor fi alocate către una din aceste domenii conform culorilor de pe aceasta, iar când suficiente cărţi au fost alocate, faza se va declanşa.

Acţiunile în sine sunt de bază: Mobilizare, recrutare de trupe sau de mercenari, colectare de taxe, acţiune versatilă (care poate fi folosită în mai multe moduri), fortificare a oraşelor şi una interesantă: pornirea unei expediţii.

O expediţie către zonele exotice poate fi pornită de un jucător, dar oricine poate să se alăture acesteia. Baronii vor investi un număr de coroane în expediţii şi vor avea, în funcţie de locaţia acesteia, o şansă să-şi recupereze mai târziu banii cu un profit...dacă flota nu se pierde pe mare. Liderul bisericii poate binecuvânta expediţia pentru a mări şansele de succes.

În final, după ce toate acţiunile au fost executate, se trece la ultima fază, cea de upkeep în care se revine la starea iniţială după ce se verifică dacă sunt îndeplinite condiţiile de victorie. Ori cea mai mare influenţă, ori controlul a peste jumătate din oraşe de către un singur baron. Tot în această fază au loc evenimentele care vor afecta un baron. Acestea pot fi benefice sau detrimentale. Liderul bisericii hotărăşte care dintre baroni este afectat de fiecare dintre ele. Da, liderul bisericii e urât de toată lumea ca în viaţa reală.

Medieval – Cardboard War

Pentru a explica luptele trebuie întâi să discut „fate deck"-ul ale cărui cărţi conţin toate evenimentele aleatoare care se pot petrece în joc. Trebuie determinat succesul unei expediţii? Se trage o carte şi se citeşte partea de expediţii. Cineva trebuie să aleagă mercenari de o anume naţionalitate aleatoare? Se trage o carte şi se verifică naţionalitatea care este trecută pe ea. Trebuie determinat un oraş care să fie afectat de un eveniment? Se trage o carte şi se verifică oraşul de pe el.

Warrior Knights are un sistem uşor diferit de luptă. În momentul în care două armate se întâlnesc, acestea vor trage cărţi în funcţie de numărul de trupe pe care le controlează. Fiecare +100 de trupe se vor anula cu efectele de -100 casualties, dar acestea nu vor avea foarte mare efect asupra rezultatului luptei, doar a numărului de trupe rămase. Ce contează este numărul de victorii pe care le acumulează una din armate, victorii de pe cărţile din fate deck. Unii nobili pot aduna o victorie bonus, alţii pot scădea numărul de trupe al inamicului înaintea luptei, dar sistemul este în mare parte irelevant pentru articol. Tot ce contează e că se face nişte matematică (cu logaritmi şi integrale Riemann) şi un pic de hazard reprezentat de cărţile trase pentru a determina rezultatul unei bătălii.

Cucerirea oraşelor se face în mod similar, doar că oraşele nu „dau înapoi". Un oraş fortificat e mai greu de cucerit în sensul că întâi trebuie alocat un număr de casualties zidului ca „breşe" iar apoi poate fi asaltat. Un asalt este mai periculos, deoarece pot exista pierderi de partea jucătorului. Alternativa este un asediu, dar dezavantajul este că oraşul va fi cucerit abia tura următoare. Oraşele acordă un venit stabil prin intermediul taxelor şi pot fi folosite ca baze pentru armate.

Nu am apucat să intru în detalii şi probabil că este mai bine aşa. Warrior Knights reuşeşte, după părerea mea, să combine complexitatea jocurilor de calibrul lui Twilight Imperium cu o simplitate în reguli care îl fac mai uşor de jucat. Dezavantajul e că este foarte dezechilibrat în mai puţin de 3 jucători, numărul optim fiind undeva la 5. Dar e ok...măcar nu ocupă mult loc.

■ **Paul Policarp**



Cărţile care vă decid soarta

Chestii folositoare la casa episcopului

PC X360 PS3

Brink



GEN Action **PRODUCĂTOR** Splash Damage **DISTRIBUITOR** Bethesda Softworks **LANSARE** primăvara 2010 **ON-LINE** www.brinkthegame.com

Vopsea, sânge și mitra...

Timpurile se schimbă, lumea se schimbă, vremea se schimbă, totul se schimbă. Iar toate aceste schimbări au loc din ce în ce mai rapid. Dacă ai putea să muți un individ din secolul al VIII-lea în secolul al XII-lea, nu ar fi o diferență așa mare pentru el. Aceiași oameni, aceleași țoale, aceiași dușmani, aceleași probleme. Dar pe măsură de ce ne apropiem de timpurile noastre, totul se mișcă mult mai repede. Lucrurile capătă fețe noi de la decadă la decadă, iar secolele înseamnă diferențe de genul om pe Lună și om care visează să zboare.

Toate aceste schimbări de care suntem în 99% responsabili noi ca rasă umană nu ne influențează doar pe noi, doar stilul nostru de viață, ci tot restul planetei. Momentan o facem să sufere, iar ea la un moment dat o să se supere pe noi și o să se dea cu un ic pesticid destinat direct rasei umane. Asta evident dacă nu facem ceva să ne împăcăm cu ea. Pe această idee e chiar și o glumă interesantă. Marte e un pic îngrijorată că planeta ei vecină nu are o culoare prea frumoasă și o întreabă de sănătate. Pământul răspunde un pic îngrijorat: da, am prins un virus, îi zice om. Marte, complet liniștită, îi răspunde calmă: stai liniștit, îți trece repede.

Cu cât devenim mai deștepți, ne dăm seama că ceea ce îi facem no planetei mamă nu este deloc de bine și începem să ne facem tot felul de gânduri negre despre cum se va descotorosi Gaia de noi.

Pe marginea prăpastiei

Un experiment ecologic îndrăzneț, pornit ca un moft al unor milionari cu valențe altruiste, devine singu-



Bagă-i flașu'!



Toate fetele fustele sus!



Al cui ești băiețaș?

rul loc de refugiu al unei civilizații în declin. Arca, un habitat complet independent de lumea de afară și complet ecologic, ajunge o Mecca al ultimilor supraviețuitori de pe o planetă invadată de ape. Utopia acestei Arce este dusă chiar un pic la extrem, producătorii creând un nou element chimic ce stă la baza construcțiilor insulelor. Tot arhipelagul este format de fapt din colonii enorme de corali. Dar nu orice fel de corali, ci corali al căror element de bază este Carbon 0. De ce Carbon 0? Pentru că se știe că emisiile de dioxid de carbon duc la încălzirea globală și implicit la topirea calotelor glaciale, ceea ce duce și mai implicit la ridicarea nivelului mării peste limitele admise de Comisia Internațională de Estimare al Nivelului Maxim Acceptat al Mărilor. Nimeni, nici chiar calotele glaciare nu vor să se pună cu CIENMAM. Amenzi între trei sute și cinci sute de lei, la prima abatere.



Timp de 25 de ani, Arca a fost după cum am spus de două ori deja unicul refugiu al umanității fugărite de ape. Deși în număr de câteva sute, insulițele nu au fost proiectate să găzduiască atâta amar de umanitate și au început să dea rateuri. Apă potabilă ioc, mâncărică ioc, căldură ioc, samagon ioc. Iar când samagon nu mai e, lumea se răscoală împotriva sistemului și cere voie să-și fac-o țuiculiță din pufoaică. Iată cum Paradisul din arhipelag devine scena unor supărătoare conflicte între forțele de ordine și revoluționarii alambicului.

Un FPS mai mult decât clasic ca stil de joc, Brink se vrea să fie diferit față de celelalte FPS-uri de pe piață, prin stilul mai puțin obișnuit în care are loc acțiunea. Single player, multiplayer… de ce ar trebui să fie o diferență între cele două? Așa ne întreabă Ed Stern, senior game designer al jocului. Chiar un pic indignat de faptul că nimeni nu s-a prins până acum că toate FPS-urile de până acum au fost de doi lei, pentru că single playerul și multiplayerul au fost două chestii separate. Două executabile, două moduri de control, câteodată chiar două jocuri diferite. De ce, când ele pot fi unul și același?

Cum vor să facă ei acest lucru posibil, nu sună deloc complicat și sper să nu iasă un mare fâs, deoarece ar fi păcat. Mai întâi ce spun ei, iar apoi un pic de analiză pe text. Brink se va juca în mod online, iar orice prieten de-al tău poate vedea că te joci Brink în campanie single player. Dacă are chef, el poate intra peste tine în joc, alături de tine sau contra ta. Jocul va admite până la opt jucători în cooperativ și nu știu încă numărul celor care vor fi inamici. Astfel, dintr-un joc single player, Brink se transformă într-un team deathmatch cu obiective. Pentru a nu se tărăgâna lucrurile, întreg jocul va avea un sistem liniar de obiective, dar pe care le vei putea atinge în diferite moduri. O voce din ceruri îți va sugera ce linie să adopți pentru a stinge lumina, dar dacă ai tendința de a ignora complet sfaturile celor din jur, poți să îți bagi picioarele și să o iei pe calea care ți se pare ție mai interesantă. Tot Ed Stern ne spune că deși nu ești obligat să urmezi calea indicată de vocile din cap, sistemul de acordare de experiență îți va acorda un bonus substanțial dacă vei face ce ți se spune. Ba chiar mai mult, ți se va spune și cu ce clasă să te duci mai departe. Un pic cam ciudat și nesănătos.

Acest sistem de sfaturi nu se va aplica doar celui care a pornit sesiunea de joc. Adică celui care chiar vrea să termine campania și nu doar să dea niște headshot-uri. Fiecare dintre participanții la caft va auzi voci ce îi vor servi tot felul de sfaturi gratuite despre cum și ce să facă și îi va oferi mită sub formă de puncte de experiență dacă va lua aceste sfaturi de bune.

Jocul este ușor asemănător la stilul de joc cu Team Fortress. Există patru clase mari și late cu care te poți



E mare. Ba e lungă…



alerga prin ograda Arcei. Soldatul care dă bine în gură şi plantează explozibili cât e ziulica de lungă, inginerul care pe ce pune mâna repară şi care poate şi dezamorsa bombe, doctorul care aleargă de acolo-colo cu o sticlă de Rivanol într-o mână şi ac şi aţă în cealaltă şi operativul (pe limba noastră spionul) care se poate deghiza, interoga prizonieri şi sparge sistemele informatice de care te împiedici pe tot parcursul jocului. Brink seamănă cu Team Fortress 2 nu numai la sistemul de clase, dar un pic şi la grafică. Deşi mediul înconjurător este extraordinar de steril, numai sticlă şi metal (foarte Mirror's Edge like), personajele sunt desprinse din desenele animate, foarte asemănătoare cu cele din TF2.

Butonul cu minte şi lupta de clasă

Şi mai interesantă decât cele patru clase este posibilitatea de a juca de ambele părţi ale baricade. Dacă îţi place să urmezi ordine, iar lipsa de organizare şi frământările sociale ţi se par de prost gust şi prea mirene, poţi alege să joci de partea celor cu pulan şi cascheta. Astfel vei alerga proscrişi prin Pădurea Bogăţii până rămâi fără baterie la girofar şi pocni studenţi în moalele capului la marşurile în care cer burse şi cretă pentru la şcoală.

Dacă în schimb eşti iredentist şi rânduirea socială ţi se pare doar o închistare inutilă şi opresivă a stilului de viaţă câmpenesc pe care ai dori să îl duci, eşti liber să alegi calea haiduciei şi să le iei gâtul arnăuţilor la cap de pod. Nimeni nu te opreşte. Un lucru deştept făcut de producători a fost să nu lase să se scurgă prea multe informaţii despre povestea jocului. Nu este prea clar dacă autorităţile au dreptate să rupă picioarele revoluţionarilor sau La Resistance are tot dreptul să-şi ceară dreptul de a sta drept. Dar cum Che Guevara trăieşte în fiecare, sunt sigur că şi de această dată vom ajunge să ne batem cu corporaţiile şi să salvăm lumea de la înec în Dow Jones.


Ăştia-s români, iar ne-au mâzgălit stâlpul!


Te-am lăsat. P-aici pute.

Pe lângă noul sistem de single/multiplayer, Brink ne mai aduce ceva interesant. Butonul SMART. Ce se vrea să fie? Ei bine, acest buton va face totul pentru tine. Nu temele şi nici nu va duce gunoiul, dar se va ocupa de elementele jump&run din joc. Dacă ai nevoie să sari o bordură, să te arunci peste un gard sau să te strecori pe sub o bancă din parc, apeşi butonul SMART şi gata. Acest buton este vândut de producători ca fiind cea mai cea chestie de la inventarea apei calde încoace. Dar, sincer, eu nu-i găsesc întrebuinţarea nici de-al naibii. Adică de ce aş vrea să înlocuiesc butonul de jump sau butonul de crouch? De ce să mă privez de plăcerea de a sări întruna în timp ce sparg capete în stânga şi în dreapta? Ei spun că acest buton ne va priva de frustrările provenite în momentele în care personajul se împiedică de o bordură, în loc să o urce automat. Eu întreb de ce trebuie să apăs acest buton pentru a o urca, în loc să urce automat?

Vom vedea dacă este bine sau nu prin 2010, când jocul va ajunge în rafturile magazinelor de pe pământul încă neacoperit de ape.


Poză de familie

■ Koniec


BATMAN
ARKHAM ASYLUM
DISPONIBIL ACUM
PLAYSTATION 3
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
rocksteady
eidos
BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Dezvoltat de Rocksteady Studios Ltd. Distribuit de Eidos Interactive Ltd. Rocksteady şi sigla Rocksteady sunt mărci comerciale deţinute de Rocksteady Studios Ltd. Eidos şi sigla Eidos sunt mărci comerciale deţinute de Eidos Interactive Ltd. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. Toate drepturile rezervate.
BATMAN şi toate celălalte personaje, trăsăturile lor dar şi elementele care fac referire la acestea sunt mărci comerciale deţinute de DC Comics © 2009. Toate drepturile rezervate.
Sigla WBIE , Scutul WB: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

X360 PS3 PSP

Dante's Inferno



GEN Action **PRODUCĂTOR** Visceral Games **DISTRIBUITOR** EA **LANSARE** februarie 2010 **ON-LINE** www.dantesinferno.com

Crucea și cureaua lată

Iată că a venit timpul ca poetul nepereche al literaturii italiene să fie scos la produs alături de personajele celebre ale secolului al XXI-lea, cum ar fi Harry Potter, Eragon şi, de ce nu, Ţestoasele Ninja. Şi nu oricum şi oriunde, ci taman într-o producţie care, oricum ar da-o la întors cei de la EA, cam seamănă la chip şi la apucături cu încrâncenatul God of War. Nu vreau s-o dau în elitisme 'eftine şi ştiu că nu e de datoria producătorilor de jocuri să educe tineretul (care chiuleşte de la şcoală să le joace jocurile, deci măcar un crâmpei de responsabilitate tot ar trebui să aibă), deci nu voi insista. Prea mult. Doar două aspecte vreau să subliniez. Pe de-o parte, o herghelie de copilaşi nevinovaţi vor creşte cu ideea că Dante era cruciatul ăla făcut care a întors Infernul pe dos şi a crăpat ţeste de draci în căutarea dragostei curate şi preanevinovate. Pe de altă parte, mulţumită celor de la EA şi Visceral Games, eu m-am apucat de citit Divina Comedie. Nu de alta, dar altfel îţi iese mişto-ul (plus că pari mai cult) când dai impresia că ai habar despre ce vorbeşti. Şi că tot am adus vorba de cultură generală. Ştiaţi că Dante's Inferno de la EA nu este primul Dante's Inferno? Pe cel prezent în literatura universală (şi pe care ar trebui să-l citiţi, „wicked shit's going on there", vorba englezului), un alt Infern al lui Dante şi-a făcut de cap pe Commodore 64 acum mai bine de două decenii (în 1986, mai exact). Era un adventure/arcade în stilul lui Legend of Zelda şi, din câte am citit, mult mai credincios materialului sursă.

Buun, încă o paranteză şi trecem direct la subiect. Dacă vă plictisiţi şi n-aveţi ce face, căutaţi în Google „Dante's Inferno" şi aşteptaţi cuminţei rezultatele. Primul link vă trimite spre site-ul oficial al jocului Dante's Inferno, al doilea către pagina de Wikipedia a Divinei Comedii. Vă miraţi? N-ar trebui.

În Divina Comedie, Dante o arde în stil emo, între ceva animăluţe simbolice printr-o pădure întunecoasă


Ai spart oalele!


Primiți cu crucea?


Lumină din lumină

(contemplând sinuciderea, după cum au interpretat pasajul unii critici), după care este agățat de dubiosul, dar sensibilul, Vergiliu (trimis de sensibila și neprihănita Beatrice) și plimbat alegoric printr-un infern care aduce a parc de distracție tematic. With „metaphoas" an' shit. În Infernul celor de la EA, același Dante este un om dintr-o bucată, un bărbat de bărbat, un cruciat de cruciat, cu peptu' de doișpe' palme și antebrațul cât rădăcina de baobab. No ia ziceți, voi pe cine ați alege, pezevenghilor? Un Dante slăbuț, care jonglează cu alegorii și metafore, sau un Dante înalt ca bradul, cu părul năclăit de sânge, care jonglează cu țestele demonilor uciși? Sincer să fiu, dintr-un instinct format în 20 de ani de butonat jocuri, am dat clic pe primul link. Rușine să-mi fie, că mă țineam băiat dăștept, dar vedeți ce înseamnă să ai „coverage" internațional? Ares a ajuns boss final în God of War, Dante își croiește drum cu coasa prin infern și omoară draci într-o veselie în loc să le studieze obiceiurile și nu m-ar mira ca, într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat, Milton și Luceafăru' smoalei universale să primească un rol principal într-o eventuală adaptare „a la God of War" a poemului Paradise Lost. Noi, românii, strângem din buze. Pe când și o Mioriță în DirectX 11? Cine oare va umple de bloom țundra ciobănașului moldovan? De ce n-am apucat încă să învârtim baltagul războiului în mijlocul hoardelor nesățioase de ciobănași ungureni și munteni? Când vor înlocui burdușelele cu brânză clasicele poțiuni de viață? De ce oare nu și-a angajat poetul anonim un PR meseriaș? Why, oh, why???

Dubios Beatrice trecea

Acum că mi-am făcut norma la aberații, să vă povestesc puțin despre Infernul lui Dante în viziunea celor de la EA. Deci, Dante's Inferno, noua proprietate a EA-ului și „copilașul" celor de la Visceral Games, este un action 3D sălbatic pentru console (băi, căutați un trailer neapărat, să-l vedeți pe Dante cum cosește drăcușori și redecorează Infernul, o minunăție) care ne prezintă un Dante, citez de pe site-ul oficial, „inspirat de Dante Alighieri cel real, dar adaptat pentru o nouă generație și un nou mediu". Mmmhmm. Continui citatul: „eroul jocului este un soldat care sfidează moartea și luptă pentru dragoste deși sorții îi sunt potrivnici". Nu vă mint. Pentru noua generație, „cel mai de seamă poet italian" înseamnă de fapt „soldat care sfidează moartea bla bla bla". La propriu. Ei bine, acest Dante al noii generații, adică un mercenar italian cu sufletul îngreunat de păcate cu voie și fără de voie, are nevoie de o motivație puternică pentru a se lua de guler cu forțele drăcești. Și, spre mulțumirea publicului jucător, o capătă mintenaș. Legenda spune că mercenarul italian Dante Alighieri, proaspăt întors „din războaie", află cu stupoare că soția, Beatrice, a fost ucisă și că sufletul ei a fost târât cu sălbăticie în Infern de către o forță întunecată. Momentul dramatic în care mercenarul jură în fața cerurilor că va trece prin Infern pentru a-și salva dragostea pierdută (Orfeu a făcut-o primul, rezultatul a fost primul Epic Fail documentat din mitologia greacă) trece destul de rapid și Dante, înarmat cu coasa Morții, ajutat și îmbărbătat de puterile magice ale sfintei cruci (primită cadou de la Beatrice), ia cu asalt porțile


Numărăm până la trei.
Primul care se mișcă pierde





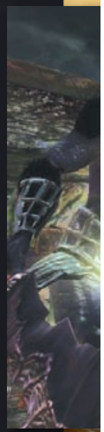
Le-a tras-o pe spinare



Ciolan pus la afumat. Când nu fumează



Spectacol cu gândaci

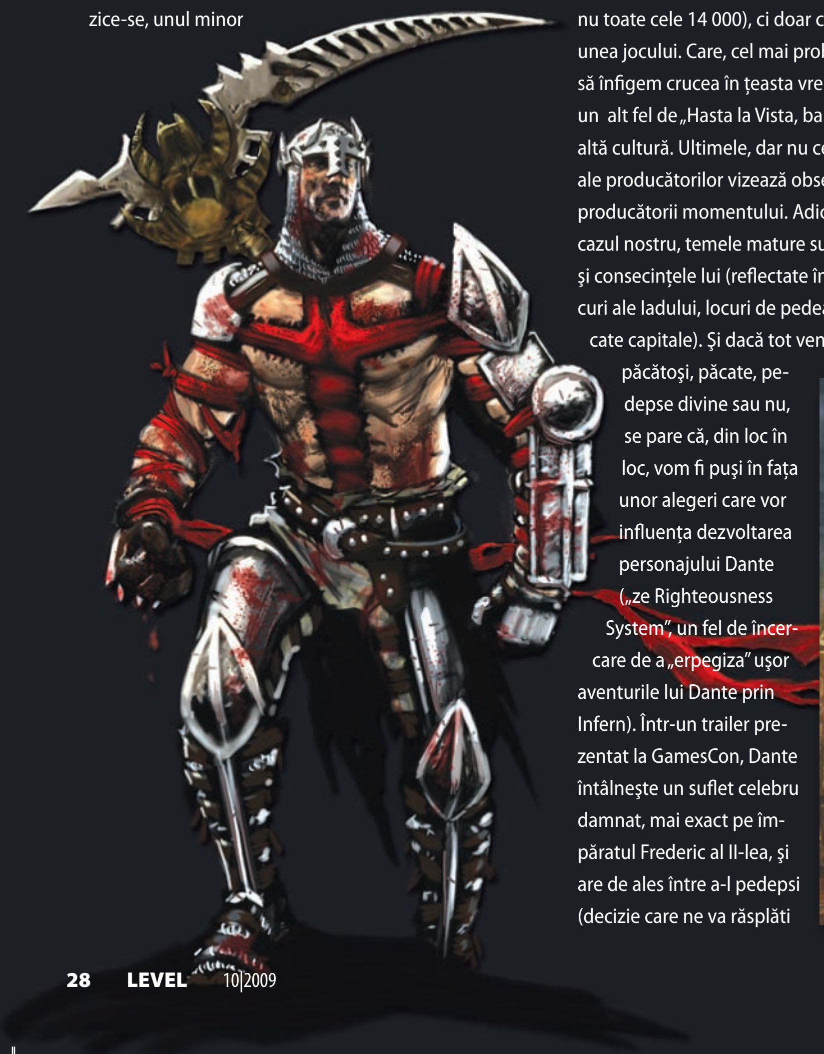


Infernului. Epic. Serios. Am văzut de curând un scurt metraj cu Batman bumbăcit de un Predator și pot spune că libertatea prea mare de exprimare și abuzul de „licențe poetice" (deviere de la canon în cazul nostru) pot da rezultate extrem de meseriașe.

Revenind la storyline, este clar că povestea, săraca, a suferit cele mai multe modificări. Și cum Industria are nevoie de acțiune, nu de contemplare, ghiciți ce a căzut la montaj. Jonathan Knight, Producător Executiv și Director Creativ pentru Dante's Inferno, a spus-o cel mai simplu: „Avem câțiva tipi care se plimbă prin Iad încercând să ajungă la Beatrice. Dacă l-ați citit (adică Infernul, care este), știți că nu este faimos pentru încărcătura dramatică sau pentru conflict". Declarație care descrie cel mai bine filosofia de design din spatele lui Dante's Inferno. Personajele importante din primul cânt al Divinei Comedii vor fi acolo, dar puternic modificate, pentru a fi pe placul amatorilor de acțiune. Lucifer, de exemplu, al cărui rol în poem este, zice-se, unul minor (cel puțin așa par să creadă producătorii), a primit un rol mai important. În loc să se chinuiască și el la un loc cu păcătoșii, cum o face în poem (dacă mai țin bine minte), în joc, Lucian Smolitu' va primi ce merită, adică rolul principal negativ, antagonistul lui messer Dante. Iar Dante este un „action hero" care a reușit să șutească însăși coasa Morții. Ce poate fi mai „actioney" decât un individ care a șutit instrumentul Morții și a plecat la coasă în Infern mânat de dragoste? Sunt sigur că există o metaforă pe aici, dar sunt prea ocupat să caut screenshot-uri cu monstruleții din Dante's Inferno ca s-o mai aștern pe hârtie.

Ni se mai promit și câteva versuri (bineînțeles că nu toate cele 14 000), ci doar cele relevante pentru acțiunea jocului. Care, cel mai probabil, vor fi livrate înainte să înfigem crucea în țeasta vreunei satane minore, adică un alt fel de „Hasta la Vista, baby". Pentru oamenii de înaltă cultură. Ultimele, dar nu cele de pe urmă, declarații ale producătorilor vizează obsesia a peste 90% dintre producătorii momentului. Adicătelea „temele mature". În cazul nostru, temele mature sunt, printre altele, păcatul și consecințele lui (reflectate în designul celor nouă cercuri ale Iadului, locuri de pedeapsă pentru diferitele păcate capitale). Și dacă tot veni vorba de „teme mature", păcătoși, păcate, pedepse divine sau nu, se pare că, din loc în loc, vom fi puși în fața unor alegeri care vor influența dezvoltarea personajului Dante („ze Righteousness System", un fel de încercare de a „erpegiza" ușor aventurile lui Dante prin Infern). Într-un trailer prezentat la GamesCon, Dante întâlnește un suflet celebru damnat, mai exact pe împăratul Frederic al II-lea, și are de ales între a-l pedepsi (decizie care ne va răsplăti cu o animație bestială) sau a-l ierta de păcate (pentru cei mai sensibili din fire). Pedeapsa aduce după sine mai sus menționata animație și un nume de puncte „unholy" care vor putea fi folosite pentru a îmbunătăți (sau a căpăta acces la) o abilitate... „unholly". La rândul ei, iertarea păcatelor ne va aduce, pe lângă satisfacția lucrului bine făcut, același număr de puncte... „holly" (în lipsa unui termen mai bun), a căror întrebuințare este evidentă. Lucrurile se petrec identic și în luptă, în cazul unor monștri mai speciali (în trailer, un înger căzut), chiar înainte să le aplicăm un finishing move. Și ei, săracii, pot fi iertați sau pedepsiți. Cu aceleași consecințe ca și în cazul păcătoșilor neutri.

Nu se știe însă (sau nu am aflat eu încă) dacă aceste decizii vor influența într-un fel finalul. Eu sper că da. În fine, teme mature sau nu, eu unul nu v-aș sfătui să vă așteptați la cine știe ce filosofie și să luați Dante's Inferno drept ceea ce este. Un action-flick cu Dante, numai bun de jucat pentru relaxarea minții.





Diii, căluțule!





Spovedește-te păcătosule!

Infernoland

Sper că v-ați dat seama că, atunci când a venit vorba de personaje, imaginația celor de la Visceral a luat-o razna. Într-o direcție bună pentru amatorii de acțiune și povești epice cu sataniști. Structura poveștii, însă, se spune că a rămas neschimbată. Vom porni de la porțile Infernului și vom trece prin foc și sabie cele nouă cercuri descrise de Dante în primul cânt al Divinei Comedii. Fac o paranteză și vă spun că Infernul descris de Dante a influențat în mare măsură modul în care omul a privit Iadul (și completat) în secolele ce-au urmat. Și cum imaginația omului medieval nu cunoștea limite atunci când venea vorba de torturi (cu accentul pe u, nesătuilor!) și pedepse crâncene, vă dați seama că oamenii de la Visceral n-au prea trebuit să-și împingă imaginația când a venit vorba să „proiecteze" Infernul, așa cum au făcut-o la nivel de storyline și personaje. Deci putem fi siguri că „decorul" va fi cât se poate de fidel operei lui Dante. Dacă pereții sângerează, focul și pucioasa înfrumusețează un peisaj în care păcătoșii sunt chinuiți de bâzdâganii drăcești și urlă ca din gură de șarpe, vânzările sunt asigurate. Știa taica Alighieri ce știa când speria păcătoșii cu level designul Divinei Comedii.

Cum materialul sursă nu duce lipsă de așa ceva, cei de la Visceral au fost acoperiți când a venit vorba de mortăciunile ce populează Infernul. Lui Dante. Imaginația unui geniu renascentist (cu frică de Dumnezeu, cum altcumva), cuplată cu imaginația artiștilor de la Visceral, au dat naștere câtorva monstruleți pe care nu-i prea poți uita cu una, cu două. Bun așa, Iadul trebuie să fie horror, să-i sperie pe păcătoși. Sau pe violatorii lui Fallout, dar mă ia gura pe dinainte. Mai mult, ni s-a promis și că sataniștii cheie, cum ar fi Regele Minos și Cerberul, așa cum și i-a imaginat signor Dante, își vor găsi câte-un locșor în joc, pe post de paznici de nivel (aka bosses) și ne vor pune bețe în roate la un moment dat. Printre altele, o mișcare foarte inteligentă a fost și introducerea unor demoni care mână în luptă bestii gigantice. Care bestii, odată „văduvite" de călăreț, pot fi controlate de jucătorii (fanii lui Golden Axe vor chițăi de fericire) chitiți să împartă haos și deznădejde de pe spinarea unui Goliat diform.



Unde nu-i cap, vai de picioare

Ce-ar mai fi de spus... păi câteva priviri aruncate peste screenshot-uri ne dezvăluie un Infern ca la carte, foarte arătos și impresionant, educativ chiar. Trailerele în care ne sunt înfățișate secvențe de luptă sunt impresionante (deși parcă mai mult mi-au plăcut cele din God of War), per total jocul promite multe, pare mai mult decât o banală clonă de God of War și, zic eu, merită puțină atenție, mai ales că majoritatea IP-urilor noi de la la EA s-au descurcat onorabil. Și poate, măcelul din Dante's Inferno ne va convinge să iertăm, măcar pe jumătate, măcelul lui Dante's Inferno.

■ **cioLAN**



Iartă-l, Doamne, că știe ce taie.

PS3 X360

Red Dead Redemption



GEN Action-Adventure **PRODUCĂTOR** Rockstar San Diego **DISTRIBUITOR** Rockstar Games **LANSARE** 2010 **ON-LINE** www.rockstargames.com/reddeadredemption

Un western numit speranță

Puține sunt jocurile care-mi mai trezesc cu adevărat interesul în perspectiva apropierii datelor de lasare. M-am jucat la viața mea mai mult decât poate fi sănătos și totuși nu par să mă satur decât din când în când, dându-mi seama că sunt multe lucruri frumoase de făcut și n-ar trebui să-mi las timpul monopolizat de jocuri. Dar, când vine vorba de promisiuni și inovații în domeniu, sunt cât se poate de sceptic. M-au scârbit mai mulți producători de jocuri decât îmi pot aduce aminte (cu Bethesda-n frunte), în schimb, alții, precum cei de la Rockstar (și un puhoi de independenți), n-au contenit să arunce cu surprize plăcute pe monitoru-mi, așadar a devenit ceva normal să fiu încântat când aud că se pun pe treabă serios și scot un joc nou. O astfel de chestie ar fi și Red Dead Redemption. Povestea lui a început atunci când Capcom erau pe cale să arunce la gunoi Red Dead Revolver, un titlu care li s-a părut lipsit de speranță în acel moment, iar cei de la Rockstar l-au primit în ograda lor și l-au modificat, peticit, șlefuit și gătit până când l-au putut trimite la produs, îmbrăcat într-o haină convingătoare de spaghetti western. Dar numai pe Xbox și PlayStation 2. N-a repurtat el succesul altor copilași Rockstar precum GTA, însă aparent a captat suficient interes și a întors destui bani producătorilor încât aceștia să se apuce de o continuare (peste un milion și jumătate de copii vândute). Ceea ce ne aduce la străinul misterios de față, Red Dead Redemption. Care nu prea mai e cu spaghete, dar aduce multe bunătăți.

(Cam) Toate pânzele sus!

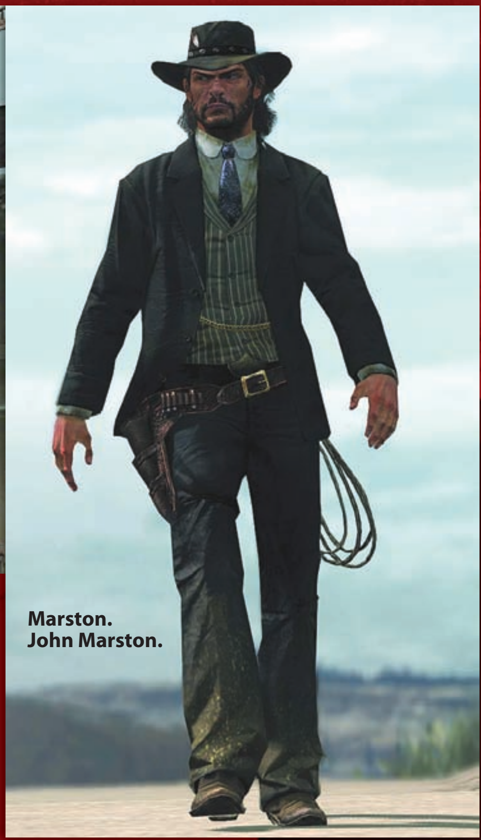
După ce constați anvergura unui joc precum GTA IV și-ți mai și place la nebunie ce-a ieșit, nu poți să nu te uzi leoarcă atunci când auzi că cea mai mare parte a echipei care a stat în spatele lui, respectiv Rockstar, lucrează de zor la un nou titlu. Aparent, au investit în Red Dead (Redemption, de aici înainte) toată experiența acumulată în timpul nașterii celui mai recent GTA, astfel că, preluând același engine preparat în propria gospodărie, RAGE și extinzând implementarea motorului de fizică Euphoria. Ei spun că vor fi cai, modelați frumos și animați de n-o să ne vină să credem, de mai multe soiuri, stări de sănătate și grade de domesticire, pe care-i vom putea călări în cele patru zări. Dar cu atenție, fiindcă nici murgilor nu le pică bine să audă o împușcătură puternică sau să dea peste vreun șarpe, cazuri în care te poți trezi admirând țărâna. Iar bietele animale nu reacționează cu prea multă înțelegere nici când le maltratați cu pintenii prea des. În tot cazul, cei care au asistat la demonstrațiile echipei s-au arătat impresionați. Nu știu dacă au plecat de acolo cu mai mulți bani decât aveau când au intrat, dar, fiind vorba de Rockstar, tind să cred că entuziasmul respectivilor e justificat. De fapt, se pare că RDR va avea un întreg ecosistem, cu toate lighioanele de rigoare, de la urși grizzly și coioți până la vulturache, vaci, bizoni, șerpi și toate cele. Și nu vor exista pur și simplu, ci vor respecta mișcările și comportamentul corespondentelor din realitate, hăituindu-se și halindu-se reciproc conform lanțului trofic din timpurile și locurile pe


Banda lui Șase-Cai (frumoși)


Apăi să nu-ți crească inima la vederea unor astfel de frumuseți?



-Hi, Jack!
-...



Marston.
John Marston.

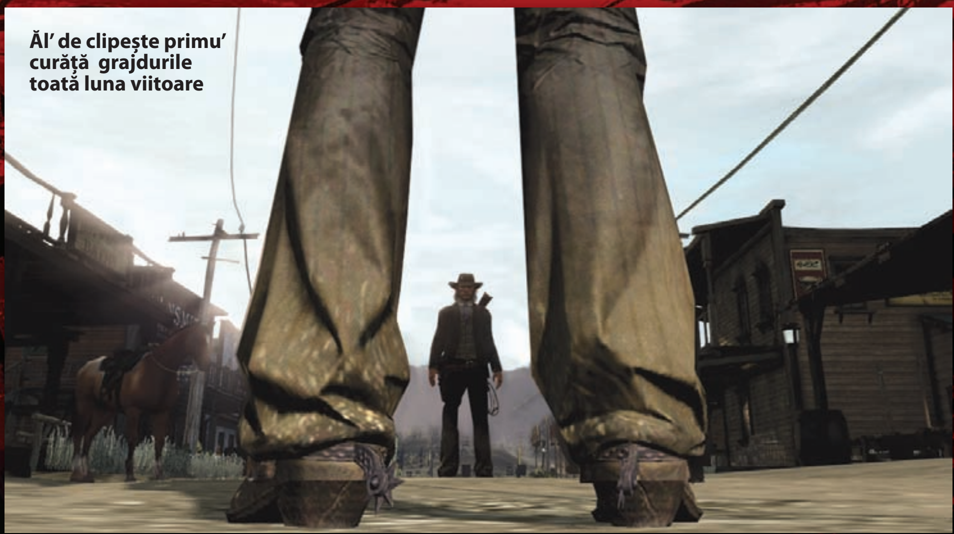
care le vom vizita. Adică păstrând un loc foarte special în lista de cumpărături şi pentru jucător. Din câte am înţeles, oamenii din spatele titlului şi-au dat silinţa să facă lumea din RDR ostilă nevoie mare, ceea la capitolul „thrills" nu poate decât să ajute. Şi vom putea purcede la vânătoare, cu şanse variabile de succes, în funcţie de echipament şi de adversar. Vorbim de fapt despre un lanţ de locuri deschise, care vor putea fi explorate după bunul plac, umplute cu porţiuni stâncoase, deşerturi, pădurici, lacuri şi mai ales aşezările mai mărunte şi răsfirate specifice zonelor încă disputate (mai mult sau mai puţin violent) în acea perioadă (~1905). Partea şi mai frumoasă este că jocul va genera în mod aleator tot felul de evenimente şi situaţii care ne vor aţine calea în timp ce ne fredonăm prin sălbăticie (şi nu numai). S-ar putea ca eroul să dea peste o bandă de tâlhari puşi pe necurăţenii sau dimpotrivă, să se întâlnească cu vreun şerif care târăşte un nelegiuit, prins cu lasoul de şaua calului. Un foc de tabără, o vorbă, o încăierare, oameni atacaţi de animale care-ţi cer ajutorul şi nenumărate astfel de lucruri promit să se întâmple şi în mod dinamic şi să se lase cu finaluri diferite - şi asta nu numai în funcţie de alegerile jucătorului, ci şi în funcţie de hazardul pus la punct cu grijă de aşa-numita generare procedurală de evenimente. A masacra locuitorii unui oraş întreg, lăsându-l în paragină, ca oraş fantomă, până ce, după câţiva ani începe să-şi revină timid ar fi un singur astfel de exemplu. Toată şmecheria se desfăşoară în mai multe ţinuturi, acestea fiind, după spusele producătorilor, Mexic, Texas şi Arizona. Cel puţin ca echivalent, pentru că, după bunul lor obicei, universul jocului este modelat relativ fidel după realitate, însă cu denumirile modificate şi tot felul de adăugiri de efect din partea echipei care se îngrijeşte de binedispunerea clienţilor prin poveşti, dialoguri, situaţii, texte şi personaje care mai de care mai interesante, amuzante şi savuroase. În tot cazul, nu va fi vorba de omuleţi din plastic.

Pulp Fiction

Redemption nu mai prea poate fi numit Spaghetti Western, fiindcă evenimentele depăşesc temporal decorurile specifice lui Leone, petrecându-se 50 de ani după acţiunea din Revolver. Adică într-un vest foarte târziu, surprins mai degrabă în pelicule precum Butch Cassidy and Sundance Kid, cu un context şi atmosferă diferite, în care reminescenţele sălbăticiei sunt înghiţite rapid de „civilizaţiei" şi există un adevărat boom tehnologic şi economic. În orice caz, din câte-i ştiu pe cei de la Rockstar, vă spun să nu vă aşteptaţi la prea multă acurateţe istorică, fiindcă banditii ăştia renunţă la ea bucuroşi pentru... un pumn de râsete în plus. De data asta, numele este John Marston. Ex-tâlhar, actualmente un cetăţean onorabil, stabilit frumuşel la căsuţa lui, cu familie şi trăind într-o legitimitate suspect de curăţică şi frumos mirositoare. Bineînţeles, trecutul nu uită nimic şi se răzbună când ţi-e lumea mai dragă, aşa că nici bietul John nu putea scăpa cu basma curată cu o biografie atât de tumultuoasă. Bunăoară, una bucată Bureau (începuturile FBI-ului), care aparent se pricepea şi atunci foarte bine să-ţi sape prin trecut, aducând toate mizeriile la suprafaţă, îl pun pe erou în faţa unei alegeri deloc uşoare. Fie alege să-i ajute să dea de urma fostului său partener de tâlhăreală, fie îşi vede familia prinzând aripioare şi îndreptându-se spre cer, sub forma unor îngeraşi pufoşi. Şi cum varianta a doua nu-l prea încântă, îşi începe nedorita colaborare cu viitorii federali şi totodată un nou capitol agitat din viaţă, plin de călătorii şi de aventuri pe muchie de cuţit, aşa cum ne place nouă să jucăm. După faţă, pare o combinaţie între Niko Bellic (GTA IV) şi un Tom McCall mai urâţel şi supărat pe viaţă decât îl ştim din Call of Juarez. Ceea ce nu face decât bine din punct de vedere estetic, fiindcă eu unul (şi cred că aproape nimeni) nu am chef de un John Wayne frumos bărbierit, perfect integrat social şi cu zâmbet Colgate. Cum, din câte am înţeles, spre deosebire de primul Red Dead, nu veţi comuta pe parcurs între mai multe personaje, aţi face bine să vă obişnuiţi cu moaca lui şi chiar să vă placă. După ce am văzut prin GTA IV, am aşteptări foarte mari de la echipa care se



The Ace of Spades, by any chance?



Ăl' de clipeşte primu' curăţă grajdurile toată luna viitoare

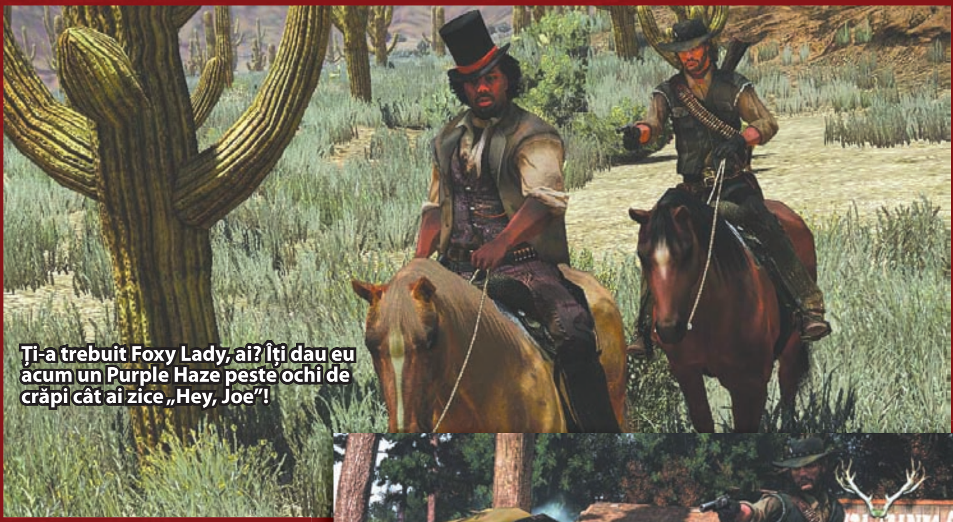
ocupă de poveste, dialoguri şi de cioplirea personajelor. Sunt sigur că nu voi fi dezamăgit.

Un vest cât se poate de viu

La cel mai recent joc de mare anvergură făcut de Rockstar au lucrat câteva sute de oameni timp de cinci ani şi au realizat o lume mai vie ca niciodată, lucru confirmat din plin de cifrele ridicol de mari ale vânzărilor lui GTA IV, chiar din primele săptămâni după lansare. Red Dead are în spate aceeaşi echipă, însă crescută numeric şi cu siguranţă mult mai experimentată. Aşa că le iau promisiunile foarte în serios. Mai demult, mă uitam perplex în Gothic cum fiecare personaj din joc îşi vedea de rutina zilnică, într-un mod foarte credibil pentru acea vreme (dar şi acum). Se pare că şi în RDR vom avea parte de oraşele populate cât se poate de colorat şi viu, în care fiecare-şi vede de cursul firesc al vieţii şi propriile treburi şi preocupări. Intrând într-o bodegă, te poţi aştepta la obişnuitele doamne uşoare, amestecate cu tot felul de cântăreţi, călători, beţivi şi mai ales netrebnici care abia


Aşteptând musafirii cu faina-n glonţ şi sare pentru ochi

aşteaptă să-ţi ia gâtul la o partidă de poker sau fiindcă ţi-ai lăsat pălăria pe locul lor preferat de pe tejghea. Dacă totul merge ca la carte, jocul va fi o experienţă foarte intensă şi credibilă. Pentru a da sare şi piper acţiunii, producătorii s-au gândit că n-ar fi cazul să omită tocmai acum minijocurile, aşa că, după cum ar fi de aşteptat, poţi încinge partide de poker pe bani. O altă chestie care m-a încântat este aceea că au inclus Five Finger Fillet, celebrul joc de societate în care întotdeauna unul dintre participanţi ajunge să-şi facă degetele felii (hai că-l ştiţi, măcar din Alien dacă nu din alte surse). Cât


Ţi-a trebuit Foxy Lady, ai? Îţi dau eu acum un Purple Haze peste ochi de crăpi cât ai zice „Hey, Joe"!



despre pac-pac, veţi fi bucuroşi să aflaţi că lista de arme include tot ce v-aţi putea dori în materie de scuipătoare de plumb, de la pistolaşe pentru dame până la carabine cu repetiţie şi ditamai tunurile, plus câteva obiecte speciale precum lasoul sau lămpi cu kerosen. GTA IV a surprins printr-o implementare foarte convingătoare a schimburilor de focuri şi un sistem bun de cover. Lucrurile nu s-au schimbat nici aici, fiindcă acelaşi sistem, îmbunătăţit şi adaptat la specific îşi va face simţită prezenţa, aducând multă satisfacţie în timpul conversaţiilor armate. Ceea ce m-a enervat a fost vestea că sănătatea ţi se regenerează automat, în timp, când intri în cover, mecanică de joc care mi se pare complet nepotrivită într-un western, în care visul meu e să parcurg jumătate de deşert pe cal, aproape leşinat, ţinându-mi maţele în mână, în căutarea celui mai apropiat doctor sau vraci. Mii de draci! În schimb, se întoarce Dead Eye din Revolver, o chestie similară cu ce-aţi văzut prin Call of Juarez, în care încetineşti timpul şi marchezi cu cruciuliţe roşii mai mulţi adversari (sau unul singur - sadic!) pentru ca apoi să te delectezi cu un spectacol foarte sângeros. În tot cazul, sunt foarte curios ce se întâmplă atunci când încerci să ţinteşti de pe cal. O altă chestiuţă uşor supărătoare, pentru mine cel puţin, ar fi faptul că nu-ţi vei putea cumpăra proprietăţi şi cu atât mai puţin nu vei putea porni afaceri, chestie care ar fi putut da o nouă dimensiune, foarte interesantă. Cel puţin, se aude că nu vor exista deloc pauze de încărcare în timpul jocului la tranziţia exterior-interior şi invers. Ba chiar vei putea arunca o privire pe geam pentru a vedea ce se mai întâmplă afară sau într-o clădire. Şi pentru ca pachetul să fie complet, s-a anunţat deja că RDR va avea multiplayer online. Jackpot!

In Rockstar we trust!

Dacă nici băieţii ăştia destoinici nu vor fi în stare să ne dea cel mai bun joc western de până acum, sincer nu ştiu cine ar putea vreodată. Partea proastă ar fi că, după oribilul obicei din ultima vreme al multora, PC-ul va fi complet ignorat. În orice caz, până acum, nici nu s-a pus problema unui RDR pentru PC. Aşadar, PS3, Xbox 360 sau nimic. Cel puţin în primă fază. Totuşi, păstrez pe undeva speranţa că producătorul se va răzgândi în timp şi va servi o porţie de western sănătoasă şi pe desktop-ul nostru cel de toate zilele.

■ **Caleb**


Indubitabil, vreun strămoş de-al lui Niko Bellic


La fel ca Tata...

Plăcile de bază ASUS P7P55D

Noi avansuri tehnologice în optimizarea performanțelor

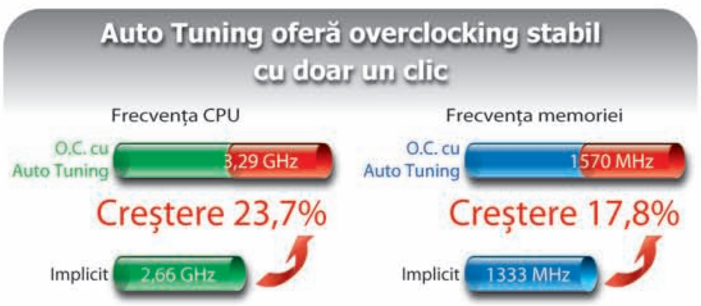


Design Hibrid: Sinergie în acțiune

Experimentează optimizarea inteligentă și sporul de performanță cu tehnologia Hybrid a seriei ASUS P7P55D. Aceasta folosește un procesor Hybrid, Hybrid Power Phase și un Hybrid OS pentru o operare inteligentă. Procesorul Hybrid mărește performanța prin intermediul unui microprocesor TurboV EVO. Hybrid Phase maximizează eficiența și stabilitatea sistemului prin ASUS Xtreme Phase și controlul temperaturii prin ASUS T.Probe. Hybrid OS îți oferă două opțiuni de sistem de operare — Windows 7 sau ASUS Express Gate — pentru acces rapid online fără sistemul de operare principal. În plus, ai parte de o compatibilitate uimitoare a memoriei cu funcția MemOK.

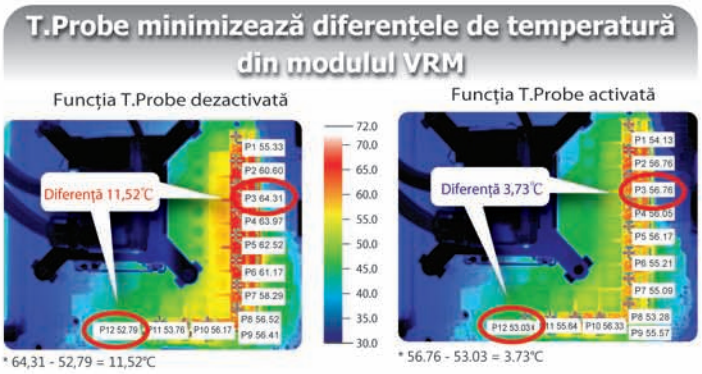
Depășește barierele de performanță cu procesorul Hybrid

Poți să obții un plus de performanță în overclocking datorită noului procesor Hybrid ce utilizează un microprocesor adițional TurboV EVO. Începătorii sau entuziaștii hardcore pot tuna instantaneu sistemul prin interfața intuitivă și unelte puternice. De exemplu, Auto Tuning îți permite să overclockezi automat sistemul la un nivel extrem dar stabil fără să trebuiască să faci setări detaliate în BIOS pentru voltaje sau frecvențe. Telecomanda TurboV* îți permite să overclockezi, să activezi tasta Turbo sau să ajustezi setările Energy Processing Unit (EPU) cu un controler independent — în timp ce rulează aplicațiile sau jocurile. În cele din urmă, modul manual al lui ASUS TurboV EVO oferă utilizatorilor avansați ajustări ale voltajului pentru a optimiza overclocking-ul.



Beneficiază de o eficiență revoluționară cu Hybrid Phase

Hybrid Phase combină stabilizarea avansată oferită de Xtreme Phase cu sistemul de control al temperaturii T.Probe pentru o eficiență maximă și o temperatură de operare mai scăzută. Xtreme Phase furnizează energie componentelor de bază în faze stabilizate pentru a asigura stabilitatea optimă a sistemului și o durată mai mare de viață a componentelor. În plus, tehnologia de conversie a frecvențelor ajută la reducerea pierderilor de energie pentru o eficiență mai bună. Prima tehnologie de răcire activă din lume de acest fel, T.Probe detectează și echilibrează fazele de curent, reducând temperatura din jurul procesorului. Mai mult, pentru o durată cât mai lungă de funcționare, sunt utilizate doar componente de cea mai bună calitate.



* Telecomanda TurboV Remote este oferită doar cu unele modele

Aventura șobolanului înaripat

Toată lumea îl știe pe Batman. De la domnițe cu oareșce fetișuri pentru bărbații răgușiți în izmene și până la popi puși pe rămășag, e plină țara de indivizi și individe cărora li se face părul măciucă doar gândindu-se că Michael Keaton, Val Kilmer, George Clooney sau Christian Bale au ați-pit pe un bloc din apropiere, gata să combată crima în toate formele ei, de la găinării la coadă la aprozar și până la evaziune fiscală.

Nici măcar nu e de mirare, după toate atenția acordată în ultimii câțiva ani, că urma să se facă un joc serios cu Batman la care să nu strâmb nici măcar eu din nas. Și ce altă sursă de inspirație să-și fi ales băieții de la Rocksteady decât nuvela grafică Arkham Asylum: A Serious House on a Serious Earth, probabil una dintre cele mai reușite reprezentante ale acestui mediu?

Pentru că da, liliecuți și liliecuțe, jocul de față are un dram mai mult în comun cu banda desenată menționată decât doar titlul.

Mai exact, azilul criminalilor din Gotham servește drept cadru al acțiunii în ambele opere, iar intriga este destul de similară.

Antagonistul central este Joker, a cărui voce a fost împrumutată de la Mark Hamill (zis și Luke Skywalker între prieteni și în galaxii îndepărtate), care după o introducere cu miros vag de Butcher Bay face ce face și-i face pe paznicii azilului ca la Nufăru'. Ce urmează este ca tu, în pielea multimiliardară a râzgâiatului Bruce Wayne, filantrop, afemeiat și milițian nocturn, să străbați în lung și în lat un sanatoriu plin-ochi de sociopați, criminali și femei frumoase pentru a restabili ordinea și reîncarcera cel mai periculos clovn de la Gacy încoace.

Bată-te să te bată, Betmen

Consolele au inventat câteva drumuri în termeni de mecanică, unele mai reușite decât altele. Mi-era un pic teamă să nu se recurgă la „idei geniale" gen lipsa barei de viață sau vreo piți care să te tragă din ghearele



Cot vs. șurubelniță. În azilul de nebuni, cotul câștigă.

morţii de fiecare dată când calci pe bec, dar din fericire s-au evitat aceste murănguráturi în favoarea unui gameplay puţin mai dificil decât media, dar cât se poate de dinamic şi provocator.

Batman are o bară de viaţă fixă, iar dacă ai iniţiat un scandal şi ai încasat câteva gloanţe, nu vei putea recupera din forţa de viaţă consumată decât la finalul acestuia, în funcţie de câţi adversari ai caftit între timp. Ceea ce e cât se poate de în regulă, având în vedere că eşti forţat pe nivelurile de dificultate adresate bărbaţilor adevăraţi, cu păr pe piept, să abordezi fiecare grup de derbedei cu un minim de tactică, mai ales când e vorba de adversari înarmaţi.

Nu mă înţelege greşit, Batman ştie să dea cu şutul când se pune problema, dar la urma urmei e doar un om şi asta se reflectă în modul în care ia la bord gloanţe, bâte şi alte obiecte contondente. Cu alte cuvinte, e de ajuns o rafală sau două din partea unui adversar pe care nu l-ai imobilizat la timp ca să vezi ecranul de loading în care Joker sau Harley fac mişto de prost gust de tine.

În alte aspecte ale jocului, se vede foarte clar că Arkham Asylum e joc de consolă. Perspectiva over-the-shoulder a la Dead Space, checkpoint-urile sau secvenţele în care trebuie să apeşi anumite taste de parcă e la mare modă în oraşul de baştină al Cavalerului Întunecat fenomenul Dance Dance Revolution – toate trădează natura jocului. Ceea ce nu e neapărat un lucru rău, dar e bine de ştiut.

Ca să se nu se plângă nimeni că te baţi cu deţinuţi evadaţi care trag mai bine decât o companie de puşcaşi



Am un bumerang în formă de liliac şi nu-mi e frică să-l folosesc!

marini îndopaţi cu vitamina C şi cocaină, ai la dispoziţie şi o panoplie de gadgeturi, de la gel exploziv până la nelipsitul pistol cu cârlig sau batarang, a căror utilizare cu cap e esenţială pentru parcurgerea multor zone fierbinţi din joc.

Ceea ce te mai împiedică să faci pe şeful de raion fără un pic de cugetare este AI-ul, care nu e înfiorător de imbecil precum la ultimele nu-ştiu-câte jocuri de acest gen. Ce-i drept, nu e nici din liga F.E.A.R. sau Half-Life, dar golanii se prind repede când le răpeşti un prieten din sânul petrecerii şi încep să se plimbe spate în spate, câte doi, ca la cercetaşi. Adversarii, deci, nu sunt din cale-afară de deştepţi, dar adeseori va trebui să apelezi la şiretlicuri

ca să-i izolezi în cazul în care ai de rearanjat dantura unei jumătăţi de duzină de răufăcători înarmaţi. Din ciclul „ce-am avut şi ce-am pierdut", un adversar neînarmat nu se va sfii să ia de pe jos o mitralieră în cazul în care îl scapi din ochi. Drept pentru care, şi în toiul bătăliei va trebui să improvizezi şi să sari de la unu' la altu' precum fetele de liceu care studiază diferenţele estetice dintre un posesor de Solenza şi unul de Audi TT.

BATLITERATURĂ

ARKHAM ASYLUM: A SERIOUS HOUSE ON A SERIOUS EARTH – recomand cu deosebită plăcere fanilor omului-liliac această nuvelă grafică, una dintre cele mai complexe şi mai bine scrise opere despre suferinţele cetăţeanului multimiliardar Bruce Wayne. Joker a pus stăpânire pe cunoscutul azil, iar dialogurile complexe, povestirea „în ramă" a tumultoasei vieţi a fondatorului azilului, subtilităţile stânjenitoare, precum şi stilul artistic neconvenţional te vor ţine în mod sigur cu sufletul la gură.

THE KILLING JOKE – această nuvelă grafică descrie o viziune inedită asupra originii lui Joker, semnată Alan Moore (V for Vendetta, Watchmen, From Hell). În stilul pro-anarhic specific, standardul de moralitate al poveştii rămâne ambiguu de la început şi până aproape de final, promovându-se ideea că toată lumea e dementă oricum şi nu merită salvată pentru o idee atât de fragilă cum e „binele comun".

YEAR ONE – scrisă de Frank Miller (Sin City, 300), povestea lui Year One ilustrează începuturile Cavalerului Întunecat şi colaborarea lui cu Comisarul Gordon. După părerea mea, nu este la fel de concentrată sau interesantă precum cele două nuvele grafice de mai sus, dar e o poveste care în mod cert merită citită.

ÎN UMBRA VECHIULUI AZIL

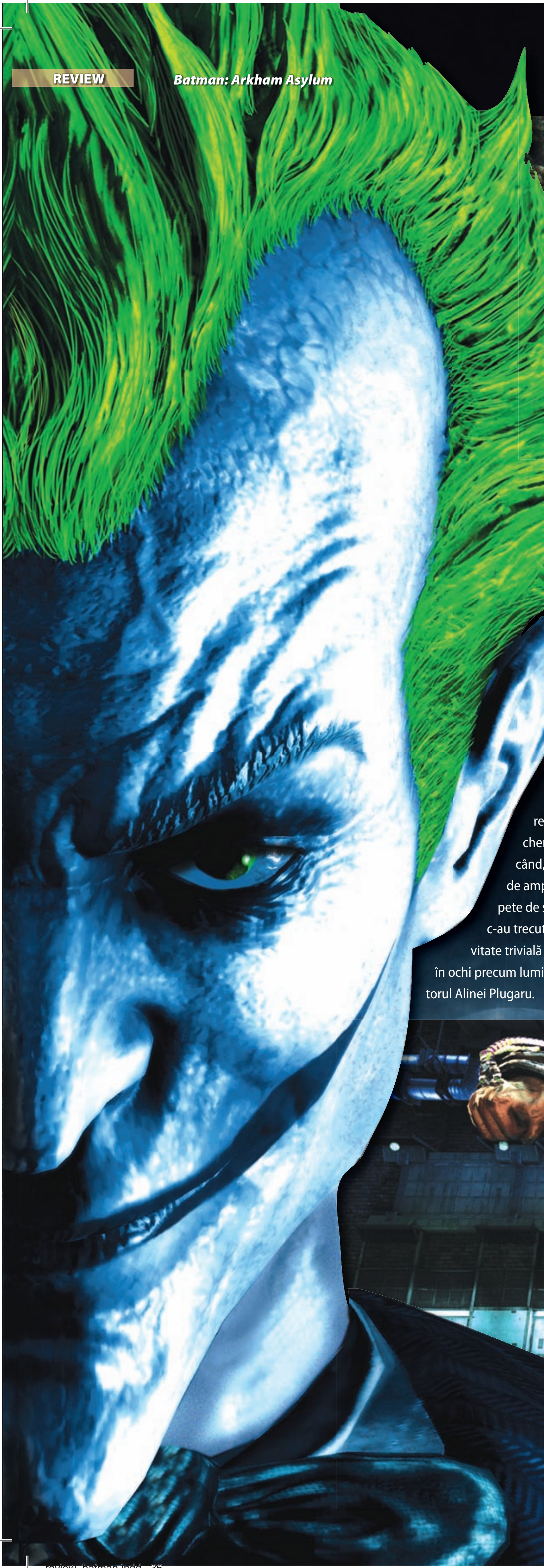
Latura de stealth nu e foarte elaborată, dar oferă niscaiva tensiune şi variaţie gameplay-ului. Batman poate folosi grapple gun-ul pentru a se urca pe diverse pasarele şi statui, iar cele din urmă pot servi şi drept lustră pentru spânzurarea cu capul în jos a adversarilor nebănuitori care au ieşit la plimbare pe sub tine.

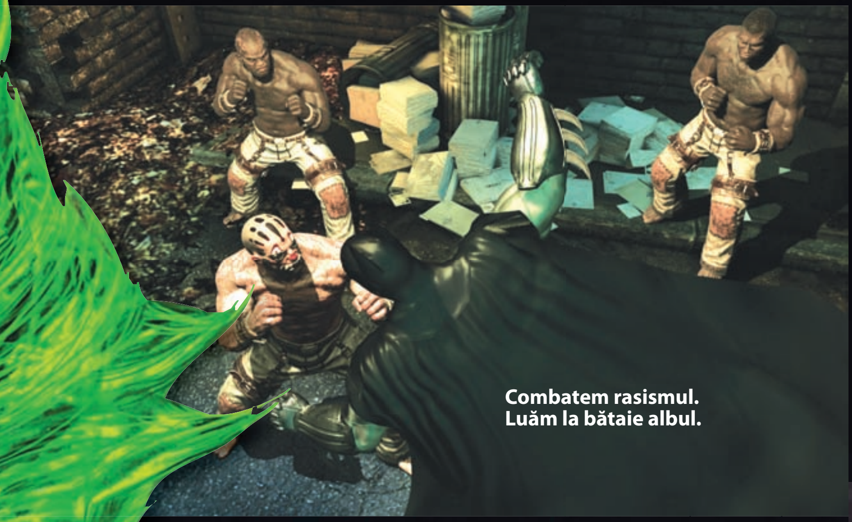
Dacă te strecori nedetectat în spatele unui astfel de specimen uman, poţi executa de asemenea o imobilizare silenţioasă, dar în afară de aceste două manevre, sunt destul de puţine elemente care servesc laturii de stealth, şi chiar şi aspectul acesta în sine nu e creat ca să treci niveluri nevăzut, ci mai degrabă ca să îţi poţi elimina pe rând adversarii, fără să ajungi mai glazurat cu plumb decât un adăpost antinuclear.

Una peste alta, Batman: Arkham Asylum este un joc fantastic de bine realizat. Hibridul dintre action/adventure şi stealth nu pare forţat (spre deosebire de zecile de jocuri în care erau introduse din topor vreo două niveluri în care trebuia să te strecori, frustrante din cauza mecanicii defectuoase sau AI-ului sinistru), iar conţinutul e mare şi în lung, şi în lat, şi în diagonală. Pe lângă secretele pe care le poţi descoperi (şi probabil vei şi dori asta după ce te încălzeşti cu o ghicitoare sau două), concept art-ul, modelele tridimensionale sau „dosarele" fiecărui personaj, ţi se pun la dispoziţie provocări cu diverse scopuri, succesiv mai grele şi mai multe la număr decât în, să zicem, God of War. În plus, există conţinut gratuit pe PlayStation Network în care îl controlezi pe Joker şi posibilităţile se schimbă dramatic.



Hipnoterapie. Joker iese la agăţat





Combatem rasismul. Luăm la bătaie albul.

Un batarang din fundul grădinii face cât o mie de batcuvinte

Dar şi Batman e ştrengar. Lucius Fox a avut grijă să-i umple ghiozdănelul de surprize, cum ziceam mai sus, dintre care cel mai des folosită probabil va fi Detective Vision, prin care nu doar că vezi prin pereţi NPC-urile, dar găseşti şi indicii pentru rezolvarea puzzle-urilor sau alte şmecherii. Ba mai mult, din când în când, va trebui să urmăreşti un şir de amprente, vapori de alcool sau pete de sânge răsfirate-n dungă de zici c-au trecut Hansel şi Gretel pe-acolo, activitate trivială atunci când îţi strălucesc toate în ochi precum luminolul la ultravioletă din dormitorul Alinei Plugaru.

Mecanica pentru toate abilităţile descrise este, nu îţi face griji, la mintea cocoşului. Când te baţi, ai doar trei acţiuni de bază – atac, imobilizare şi counter. Toată ideea este să le apeşi când şi unde trebuie, iar dacă reuşeşti să legi suficiente lovituri într-un combo, ai acces la figuri de balet avansate.

În rest, vei învăţa fiecare abilitate de care dispui pe rând, lejer, din indicaţiile apărute pe ecran sau comentariile lui Batman. Unul din meritele deosebite ale jocului este că reuşeşte să facă multe cu puţine: adică nu ţi se pun în braţe o mie de butoane şi combinaţii ca să descoperi cu stupoare că ai nevoie doar de una sau două ca să faci muci toată populaţia azilului, ci ai un număr rezonabil de figuri care alternează relaxat, fără să plictisească, uşor de folosit, dar care trebuie stăpânite într-un număr destul de mare de situaţii pentru a ajunge la final.

La disecţie, Arkham Asylum ar arăta cam aşa: 25% bătaie-balet, 25% strecurare şi eliminare succesivă a unor păpuşi de pixeli semi-inteligente, 30% rezolvare de puzzle-uri, 10% platforming şi 10% boss fight-uri. Mă aşteptam la ceva mai mult platforming într-un joc cu

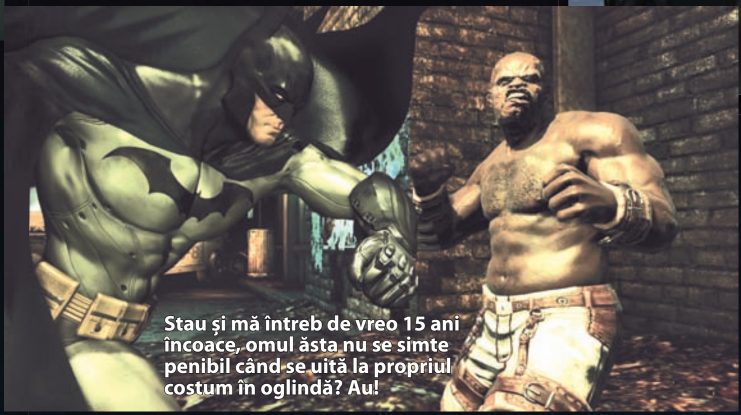


Hai să-ţi zic ceva la ureche

Batman, dar la drept vorbind, acest aspect este destul de redus – prezent doar în secvențele a la Max Payne în care, lemn-tănase de la prafuri verzi trase pe nas fără să vrei, trebuie să te ferești de privirea mortală a lui Scarecrow până la capătul halucinației.

Faptul că procentul cel mai mare de timp petrecut în joc e atașat rezolvării de puzzle-uri nu e nici greșeala mea, nici a domnișoarei de la corectare. Da, ai citit bine, aproape o treime din joc vei rezolva puzzle-uri. Majoritatea nu sunt obligatorii, dar sunt prezentate ca niște ghicitori. Puse cap la cap, sunt 240 de astfel de puzzle-uri secundare, alcătuite din obiecte ascunse, elemente de decor reprezentând răspunsul la câte o ghicitoare, casete cu interviuri ale personajelor negative sau cronici


Secvența dramatică în care îl cere de nevastă


Stau și mă întreb de vreo 15 ani încoace, omul ăsta nu se simte penibil când se uită la propriul costum în oglindă? Au!

ale Spiritului Arkham.

Și este pentru prima oară când am simțit nevoia apăsătoare de a pune mâna pe toate casetele și cronicile dintr-un joc în care sunt opționale. Asta pentru simplul motiv că toate sunt fantastic de bine realizate, atât din punct de vedere al episoadelor descrise, cât și al interpretării vocale.

Colecționarea tuturor acestor elemente secundare va dura mult și bine, dar este suficient de plină de substanță încât să nu pară că producătorii au tras mâța de coadă doar ca să adauge o duzină de ore la lungimea jocului. Există un strop de sentiment de recompensă pentru fiecare ghicitoare rezolvată, ceea ce e mai mult decât poți obține din majoritatea jocurilor de profil.

Decorul și grafica sunt extrem de atmosferice – umbre bine aruncate, o paletă de culori întunecată, dar sugestivă, arhitectura foarte armonioasă a azilului, toate astea mă fac să cred că Arkham Asylum e un candidat serios al consolelor la




Mă, iar n-ai bască?




Nii mă lane dac-ai tuns oilie miele!


Ce faci pisi, mergi în club?


Batman la puterea PESTE 9000!!!

Game of the Year.

Grafica este complementată de o muzică şi o interpretare vocală excepţionale. De la provocările adresate jucătorului de către Riddler sau Joker şi până la conversaţiile din ce în ce mai sperioase ale NPC-urilor cu care te baţi, nimic nu pare aruncat aleator.

În plus, locaţia este suficient de întinsă ca să ai unde scormoni după secrete. De când l-am văzut ultima oară pe Batman, se pare că şi-a deschis francize Batcave şi în alte locuri, cea mai ciudată fiind cea reprezentată în acest joc (cam cât de sonat să fii să-ţi construieşti o peşteră ticsită cu tehnologie şi un Batmobil agăţat cu lanţuri sub un azil de nebuni?).

Ce merită o menţiune specială este faptul că, surprinzător, Arkham Asylum nu e linear per se. Adică povestea principală e cât se poate de lineară, trebuie să ajungi din punctul A în punctul B, însă nu ai limite de timp şi poţi explora în voie toate zonele pe care le-ai deschis în azil atâta timp cât nu declanşezi un obiectiv nou.

Pe deasupra, nu toate zonele secrete sunt accesibile de la început. Ba înveţi să pui spumă de ras volatilă în formă de liliac pe ziduri şi s-o arunci în aer ca să-ţi faci loc, ba tragi de gratii şi te târăşti prin aerisiri, în sfârşit – tot felul de modalităţi de a scoate camere secrete din piatră seacă.

Cred că singura problemă, punctual vorbind, a acestui joc, este faptul că după o vreme, cu toate variaţiile şi chestiunile care ţi se pun în faţă, decorul şi abordarea vor deveni uşor repetitive. Nu prea tare, dar suficient încât să nu te mire când pui mâna pe Arkham Asylum şi ai din când în când un oftat de deja-vu.

■ **Zuluf**


La cum arată celulele aici, e şi normal să le sară ţandăra acestor indivizi.

alternativa


GOD OF WAR

Chiar dacă au destul de puţine în comun, atât Arkham Asylum, cât şi seria GoW sunt exemple de jocuri de consolă care îi vor atrage şi pe cei mai elitişti detractori ai acestor platforme. God of War, atât primul, cât şi al doilea, sunt viscerale, dinamice, antrenante şi, deşi le lipseşte longevitatea unui joc care se bucură de multiplayer, o să ajungi probabil să le reiei din când în când doar pentru experienţa inedită.

BUNE:
- atmosferă, grafică şi sunet exemplare
- gameplay antrenant
- suficient conţinut adiţional firului narativ principal
- oarecum non-linear

RELE:
- uşor repetitiv pe alocuri

CONCLUZIE: Probabil cel mai bun joc de profil al anului. Cel puţin din cele jucate de mine. Dacă versiunea de PC va fi optimizată suficient, sunt convins că şi o bună parte din gamerii care nu deţin console vor fi de acord. De consumat în doze mici, sănătoase şi concentrate, nu cele două zile de nesomn şi energizante pline de fericirea taurului care m-au distrus sistematic. Mă duc să dorm.



9,6

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure/Stealth **Producător** Eidos **Distribuitor** Rocksteady Studios **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.batmanarkhamasylum.com

PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



ANUL TRECUT AM MARCAT
40.000.000 GOLURI
AJUTĂ-NE SĂ ÎMBUNĂTĂȚIM JOCUL
HOW BIG CAN FOOTBALL GET?
3
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2005 FIFA
DIN 2 OCTOMBRIE
DISPONIBIL PE TOATE PLATFORMELE
EA SPORTS
FIFA.EASPORTS.COM
LET'SFIFA10
FIFA 10
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Produs licențiat de FIFA. "© Titlul FIFA și sigla OLP sunt mărci comerciale deținute de FIFA. Toate drepturile rezervate." Produs sub licență Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este marcă comercială deținută de Football Association Premier League Limited, iar siglele Premier League Club sunt mărci comerciale aparținând respectivelor cluburi. Toate siglele sunt folosite cu acordul respectivilor lor deținători. Produs sub licență Football Association Premier League Limited. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



În 1992, id Software a dat lovitura cu Wolfenstein 3D. Este primul joc din ceea ce astăzi este cea mai jucată categorie de jocuri. FPS-urile, sau jocurile cu pac-pac, sunt în topul preferinţelor celor prinşi de microbul jocurilor pe calculator. După cum este normal, deschizătorul de drum nu este o capodoperă, dar rămâne ca etalon pentru jocurile ce urmează. Chiar dacă fiecare dintre jocurile de aceeaşi categorie este mai bun ca el, totuşi Wolfenstein a rămas unul dintre cele mai cunoscute jocuri ale genului. După doar un an de la lansarea lui Wolfenstein 3D, id Software mai iese pe piaţă cu un alt joc de acelaşi tip, Doom. Publicul, deja interesat, primeşte foarte bine şi acest joc, mai ales că succesul lui Wolfenstein a fost o rampă de lansare pentru celelalte produse id Software. Deja compania producătoare devine un nume recunoscut şi i se garantează o viaţă lungă în industria jocurilor. Ca fapt divers, în 1995, Doom era instalat pe mai multe calculatoare decât Windows 95. Ce ziceţi de asta?

În 2001, id Software scoate pe piaţă Return to Castle Wolfenstein. Jocul începe la fel ca şi originalul, dar imediat povestea o ia în altă parte. B.J. Blazkowicz (eroul din jocul original) nu mai încearcă să evadeze din castel, ci încearcă să îi rupă oasele lui Wilhelm „Deathshead" Strasee, conducătorul unei armate de nazişti mutanţi, nişte zombie în toată regula. Deathshead devine nemesisul lui BJ, conflictul dintre cei doi regăsindu-se în jocurile ce au urmat. Deoarece Wolfenstein 3D era plin de zvastici şi de simboluri naziste, nemţii au interzis jocul în Germania.

Pentru a evita pierderile materiale, de această dată id Software a renunţat la a mai folosi simbolurile arhicunoscute şi a creat unele noi pentru nazişti. O mare schimbare faţă de id Software-ul iniţial ce lansase atât Wolfenstein 3D, cât şi Doom, în variante shareware. Adică gratis. De altfel, întreg jocul este diferit faţă de cel iniţial, având comune doar numele, personajul principal şi locaţia. Iar noul Wolfenstein, cel din 2009, păstrează această tendinţă de îndepărtare de origini, având în comun cu jocul iniţial doar numele şi personajul principal.

Joc Mineral Natural Carbogazificat

Wolfenstein

Mâncătorul de nazişti

Cine poate fi cel mai înverşunat adversar al naziştilor? Nimeni altcineva decât un evreu polonez americanizat. B.J. Blazkovicz se întoarce în Germania pentru a mai dejuca încă o dată planurile lui Hitler de cucerire a lumii. De data aceasta, BJ nu mai pune piciorul în castelul Wolfenstein, ci aleargă pui de zombie nazişti prin Isenstadt. Acest Isenstadt este un oraş fictiv din Germania, unde naziştii au pus-o de un experiment de captare a unei noi energii dintr-o dimensiune paralelă numită The Black Sun. Nu sunt primii care fac acest lucru şi presupun că nici ultimii.
Cu multă vreme înainte, civilizaţia Thule a încercat şi ea să controleze energiile (mai mult decât negative) din Black Sun, dar deoarece nu cunoştea curentul electric, apa caldă şi praful de puşcă, a fost făcută praf. În urma sa au rămas în schimb nişte informaţii şi un medalion care, activat cu cristalele potrivite, îi conferă utilizatorului puteri nebănuite. De altfel, aşa începe şi jocul, cu un BJ ce scufundă Tirpitz-ul şi care scapă doar datorită acestui medalion ale cărui sclipiri aurii îi furaseră ochii ca oricărui evreu ce se respectă.



Vă grăbiţi la duşuri, eh?



Oare dacă-i pun ghidon pot să-l folosesc ca bicicletă?

Puterile Alianţei descoperă baza secretă din Isenstadt şi îşi trimit cel mai bun agent ca să o pună pe butuci. Odată ajuns în Isenstadt, BJ descoperă că nu este singurul care luptă împotriva naziştilor.
Dar cea mai mare surpriză – şi a lui, şi a mea – a fost când realizează că aliaţii săi sunt chiar nemţi. The Kreisau Circle este o mişcare de rezistenţă a oraşului, ce luptă împotriva armatei fasciste. Un pic cam ciudat, având în vedere că nu este o armată de ocupaţie, iar soldaţii nu sunt alţii decât fraţii şi fii şi taţii lor. Dar hei, cine vrea realism de la un joc cu pac-pac? Acest Kreisau Circle îl va ajuta pe parcursul jocului pe BJ cu logistică şi chiar cu ajutor armat pentru a lupta împotriva soldaţilor germani, cu singurul scop de a elibera oraşul de sub influenţa nazistă.

Foarte repede mai descoperi că cei din Kreisau Circle nu sunt singurii care activează din umbră împotriva nemţilor. The Golden Dawn este o organizaţie ocultă formată din nişte ruşi, care la rândul lor încearcă să afle ce se întâmplă în baza nazistă. Ei sunt prea puţin interesaţi de lupta efectivă împotriva nemţilor, ci încearcă să fure secretele legate de dimensiunea Black Sun. Mai mult ca sigur că sunt nişte agenţi subversivi trimişi de Stalin să facă spionaj industrial.

Banul, ochiul dracului

Jocul nu este liniar. Nu urmezi o ordine prestabilită a misiunilor, ci fiecare dintre aceste două organizaţii prietene îţi dă misiuni pe care le poţi face în ordine aleatoare. Ba chiar mai mult. Din loc în loc, vei da de câte un spion ascuns sau rănit care îţi mai pasează misiuni adiacente. În principiu, te plimbi de colo-colo prin oraş şi vorbeşti cu toată lumea în care nu poţi trage, doar-doar îţi mai pică pleaşcă o misiune, două. Aceste misiuni opţionale nu sunt lipsite de avantaje. Ba chiar dimpotrivă.





Numai cei mai fascişti au dreptul săpoarte crucea pe burtă


Una dintre multele săli de clasă de la Politehnică



Sunt moduri foarte bune de a face bani.

Spre deosebire de un FPS clasic, armele pot fi modificate, iar îmbunătățirile care li se aduc se fac contra cost. Iar prețurile sunt piperate, asta dintr-un motiv foarte logic. Războiul este pentru unii mumă, pentru alții ciumă. Cei din prima categorie sunt din piața neagră. Din loc în loc, în subsolurile caselor sau în canalele de sub oraș, vei găsi câte un mic întreprinzător care, contra a câteva mii de galbeni, îți va aduce îmbunătățiri drastice armelor și îți va vinde muniție pentru acestea.

Fiecare misiune are un bonus în bani odată cu ducerea sa la bun sfârșit, dar acesta nu este singurul mod prin care poți strânge de un amortizor sau de un încărcător în plus. Pe parcursul nivelurilor, vei descoperi pungi cu bănet ascunse prin colțuri, pe sub pat, prin dulapuri sau chiar diferite opere de artă ce îți rotunjesc bine venitul.



Aveți și beletristică?

Pana, cea mai puternică armă? Nu cred...

Arsenalul este foarte variat. La începutul jocului, tragi în stânga și-n dreapta cu cele mai cunoscute arme din panoplia nemților. Un MP40, un Kar98, un MP43, un aruncător de flăcări și un lansator de rachete vor fi alegerile tale din armele reale. Fiecare dintre ele are punctele sale slabe și forte, iar îmbunătățirile pe care le poți aduce le vor modifica drastic modul în care se comportă în luptă. Un extra bonus este faptul că, odată ce armele sunt modificate, se va schimba și modul în care arată. Satisfacția vizuală oferită este de zile mari. E foarte multumitor să vezi cum un amărât de MP40 se transformă în ceva parcă desprins din Splinter Cell.

Armele care nu intră la capitolul „de duzină" sunt și ele spectaculoase. Un tun de particule, o armă Tesla și un Leichenfaust 44 (o super armă ce topește tot în calea sa) îți vor oferi spectaculozitatea pe care un asemenea joc este dator să ți-o ofere.

Dar deliciul jocului este dat de puterile oferite de medalionul Thule pe care îl porți la gât. Odată cu înaintarea în joc, vei descoperi patru cristale energetice ce îți vor deschide o nouă abilitate a medalionului. Prima și de departe cea mai importantă, deși nu cea mai spectaculoasă, este The Veil. Odată activată această putere, percepția asupra a ceea ce te înconjoară se schimbă. Te miști mai repede, inamicii sunt mult mai vizibili, ușile și panourile secrete se luminează pe ecran. The Veil este de fapt o poartă către dimensiunea The Black Sun și permite creaturilor de dincolo să pășească în această lume. Astfel, nu te speria când vei intra pentru prima dată în The Veil și vei vedea tot felul de creaturi ce plutesc în jurul tău. Ba mai mult, folosește-te de ele, deoarece dacă tragi în ele, acestea vor provoca o reacție în lanț și vor ucide pe oricine din raza lor. Cea de-a doua putere este Empower și mărește cu mult puterea de foc a armelor. Cea de-a treia este un scut ce te protejează de gloanțele inamicilor sau de elementele periculoase din jur, iar a patra este The Mire, care încetinește mult timpul.

La rândul lor, aceste puteri pot fi îmbunătățite. Moneda de schimb principală pentru aceste upgrade-uri nu mai sunt banii, ci niște tomuri pe care le vei găsi în spatele panourilor secrete vizibile doar folosind The Veil. Upgrade-urile acestor puteri sunt mai mult decât spectaculoase. The Veil îți va permite să vezi inamicii prin ziduri, Empower va permite armelor să tragă prin zid, scutul va respinge gloanțele înapoi la adresant și îi va topi pe cei care îl ating, The Mire oprește timpul și mai mult, iar la activare va transforma pe oricine prinde în rază în stane de piatră. The Mire devine chiar una dintre cele mai puternice arme atât ofensive, cât și defensi-



Bostaneee, lasă-i bă la mine!



ve, deoarece când totul pare pierdut şi eşti înconjurat de derbedei zombie, te scoate instantaneu din cacao.

Şi totuşi iubirea...

După ce am recitit prima parte a acestui articol, mi-am dat seama că ce-am scris până acum ar face pe oricine să dea o notă mare acestui joc. Nimic de rău. Dar nu este aşa. Părţile nasoale de acum încep.

Motorul grafic folosit este bătrân şi bolnav de artritä. O fi fost el ceva la vremea lui, dar id Tech 4 a împlinit deja cinci ani. Iar cinci ani în lumea jocurilor înseamnă o eternitate. Iar această eternitate se simte în joc. Texturi fade, adversari marionete… ai prins ideea. În general o calitate grafică destul de slabă. Cu toate că s-a încercat o revigorare adăugând Havok şi alte asemenea briz brizuri, nu s-a reuşit nicicum să i se dea o alură adecvată zilelor noastre. Dacă engine-ului grafic obosit îi mai adaugi şi o poveste mai mult decât fumată, un personaj deloc veridic (un fel de Steve McQueen al vremurilor noastre) şi un gameplay ce are nevoie gravă de un tonic puternic, simţi deja că nu este totul în regulă. Dar să le luăm pe rând.

De ce poveste fumată. Să fim serioşi... Zombie nazişti? Dimensiuni paralele? Medalion cu puteri magice? Un evreu polonez care omoară nemţi? Unde ai mai văzut atâtea stereotipuri adunate la grămadă? Măcar dacă ar fi fost vreo întorsătură de situaţie, dacă nu ar fi fost totul atât de previzibil, dacă ar fi fost mai multe tipuri de inamici. Greu, greu de tot să mai găseşti un joc care să te surprindă în zilele de azi.

Şi acum am ajuns la BJ. Mmmm… bj... E un terminat! Arhetipul filmelor cu război din anii '60, cu geaca lui de piele, freza plină de briantină şi accentul de macho man universal, mai mult te sperie, nu te face să te identifici deloc cu el. Abordarea aceasta antideluviană a eroului nu a fost deloc reuşită.

Gameplay-ul. Mânca-l-ar tata de aşchilopat. Plictisitor, plictisitor şi iar plictisitor. Toate plimbările alea prin oraş de la o misiune la alta, AI-ul dubios, monotonia misiunilor te face să vrei să te laşi de joc foarte repede la început. Spun la început deoarece partea de final este mult mai în regulă. La un moment dat, posibilitatea de a alege misiuni se duce pe pustie şi intri într-o vrie ascendentă spre ceva ce salvează toate celelalte şase ore de joc de până atunci. Finalul este apoteotic, dar jumătate de oră de joc nu salvează alte şase ore de frecţie.

Antiprimăvara

Păcat. Un joc ce putea aduce atât de multe a adus atât de puţine. Făcut parcă deoarece cei de la id Software nu mai au bani pentru Doom, Wolfenstein a încercat să salveze o serie ce acum mi se pare că trebuia să rămână la The Return to Castle Wolfenstein.

■ **Koniec**



Şefu', şefu'...spăl parbrizu'?

alternativa



HALF LIFE 2

Deşi cred că nu mai este nimeni pe lumea asta care să nu fi jucat Half Life 2, tot îl recomand ca alternativă pentru Wolfenstein. Poveste imersivă, o grafică actuală chiar şi acum, după atâţia ani de la lansare, un univers complet original, inamici variaţi şi un erou care vrea doar să trăiască fac Half Life 2 să fie jocul. Care joc? JOCUL!

**LEVEL IANUARIE 2005*

BUNE:
- o jumătate de oră de joc incredibil
- un nume mare
- colorat

RELE:
- mult prea scurt
- doar o jumătate de oră de joc incredibil
- vechi direct de la lansare

CONCLUZIE:



Un joc ce merită jucat pentru ultima sa jumătate de oră. Un joc ce se bazează pe un străbun măreţ. Un joc vechi de nou. Un joc fără o poveste, deşi are o poveste în spate. Un joc cum cei de la id Software nu ar trebui să facă.

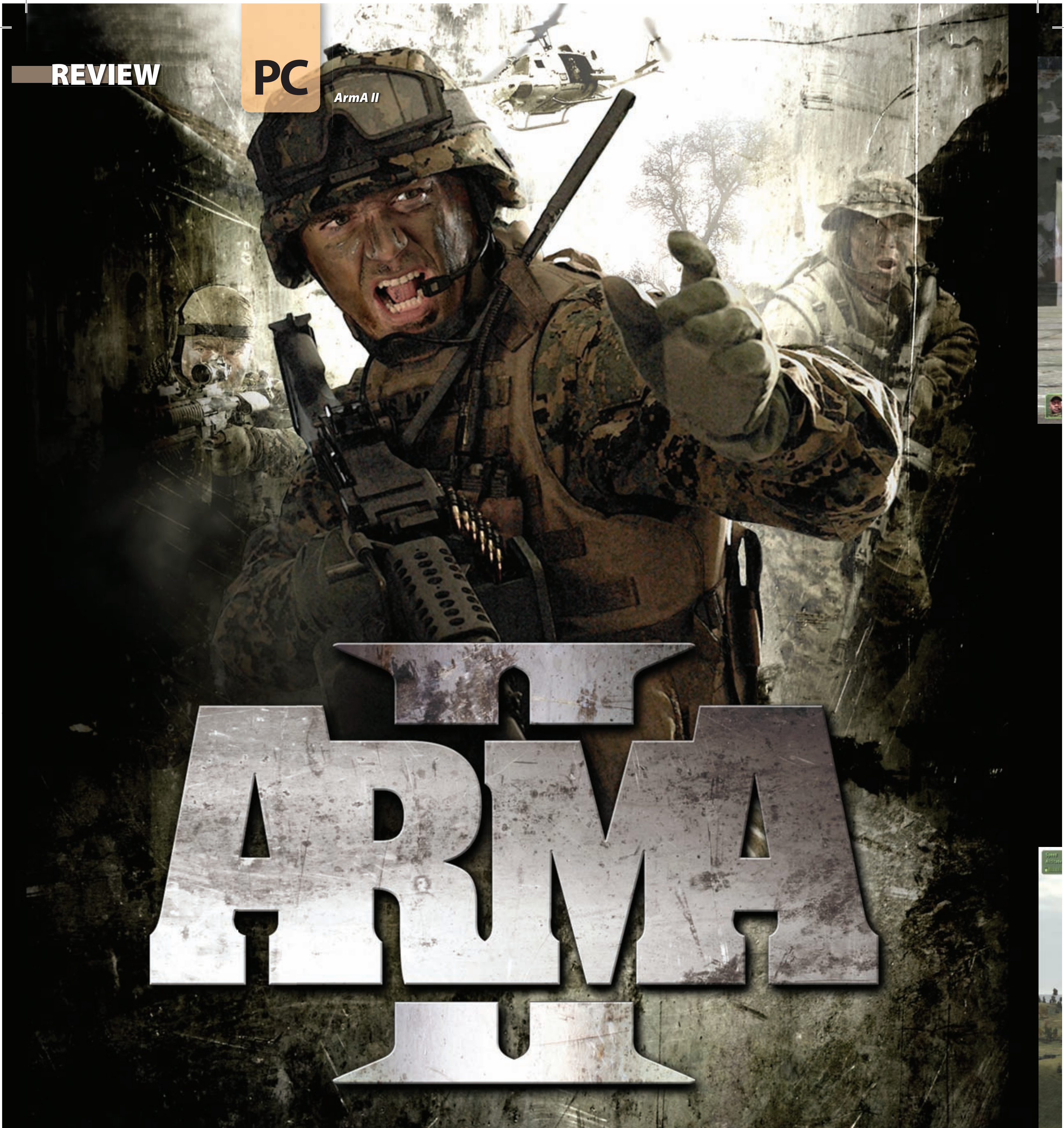
7

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen FPS **Producător** id Software/Raven Software **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.wolfenstein.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Armata e cu noi!

Din clipa în care am început să înţeleg mai bine cum (nu) funcţionează statul român şi ce se întâmplă prin cazarmele şi bazele sale militare, mi-a fost frică de armată. Atât de frică încât m-am plimbat pe culoarele a trei facultăţi diferite numai ca să scap de ea, iar când serviciul militar obligatoriu a ieşit din schemă am respirat uşurat. Scăpasem de contactul cu echipamente uzate moral şi fizic, superiori colţoşi şi răcani paranoici care apasă pe trăgaciul armei fără se să gândească de două ori înainte de a o face, numai pentru că li se pare lor că te-ai uitat urât la ei. Ţinând arma îndreptată spre tine, bineînţeles. Armele m-au fascinat însă dintotdeauna, mai ales din ziua în care, copil fiind, am avut ocazia să ţin în braţe un AK-47, profitând de amabilitatea unor soldaţi (probabil dezertori) aflaţi în trecere pe lângă locul nostru de joacă. Mă jucam de-a v-aţi ascunselea cu alţi aiuriţi, nu-mi mai aduc bine aminte, dar ştiu că arma aia mare şi grea mi-a dat un puternic sentiment de siguranţă şi putere. Dacă serviciul militar s-ar fi rezumat la trasul cu arma la ţintă, aş fi fost al lor pe veci. Evident, cu condiţia să încerc o armă nouă la fiecare două zile. Dar asta este cu totul altă poveste.

Din când în când, apare câte un joc care sparge tiparele şi le oferă jucătorilor şansa să abodeze câmpul de bătălie dintr-un first person shooter într-un mod aproape realist. Poate chiar prea realist pentru unii,





care nu vor să mai audă de simulări militare odată ce-au scăpat de armată. Un astfel de joc a fost Operation Flashpoint, primul simulator militar comercial lansat pe piaţă în urmă cu opt ani de către Bohemia Interactive, ce a reuşit să le ofere amatorilor o doză consistentă de realism militar şi acţiune, îmbinând armonios elemente de strategie cu acţiunea specifică specifică unui FPS, reţetă care în cazul meu a dat dependenţă. Tot dinspre Bohemia Interactive a urmat apoi Armed Assault (ArmA), urmaşul spiritual al lui Operation Flashpoint, nume pe care l-au pierdut în defavoarea celor de la Codemasters, care se pregătesc de lansarea unui joc similar - Operation Flashpoint: Dragon Rising. Însă ArmA, deşi a îmbunătăţit în teorie reţeta, nu a impresionat mai mult decât OF. Poate chiar mai puţin, datorită puzderiei de bug-uri care i-au pus piedică la lansare. În plus, nu a avut şi un fir narativ prea bine închegat, dar a netezit terenul pentru ArmA II, care promite să ne ofere tot ceea ce trebuia să fie ArmA şi ceva în plus.

Haos cu ruşi

Acţiunea din ArmA II se petrece într-o ţară sovietică fictivă, Republica Chernarus, sfâşiată de un război civil în care diverse facţiuni se bat între ele pentru controlul ţării. În tot acest timp, Rusia se bâţâie la graniţă, iar SUA trimite o mână de soldaţi să restaureze pacea, tu fiind unul dintre infanteriştii americani care sar în ajutorul guvernului democratic din Chernarus, asaltat din toate direcţiile de facţiuni comuniste vorbitoare de limbă rusă ce încearcă să-l răstoarne. Dintre acestea se remarcă mişcarea Steaua Roşie şi armata rusească. În tot acest vârtej, jucătorul nu este decât un simplu infanterist în primă fază, dar joacă un rol important în situaţii cheie ce împing povestea mai departe, fapt ce-i accelerează urcarea pe scara ierarhică. Cât despre poveste, aceasta este plină de răsturnări de situaţie şi surprize ce încep odată cu executarea cu sânge rece a unuia dintre camarazii tăi în timp ce tu asişti neputincios la scenă.

Chernarus este un teren plin de viaţă ce se întinde pe o suprafaţă de 200 km pătraţi, din care nu lipsesc zone urbane, păduri, plaje şi alte forme de relief. În plus, campania solo include şi elemente de role-play. Războiul din ArmA II este pe bune, luptele sunt peste tot, iar oamenii de rând sunt, ca întotdeauna, cei care suferă cel mai mult. Execuţiile în masă şi maltratarea femeilor sunt la oridinea zilei, iar la un moment dat vei descoperi chiar şi o groapă comună.

O doză consistentă de realism vine, însă, din partea comportamentului personajelor din joc. Soldaţii inamici, de exemplu, nu prea stau deloc locului şi reacţionează imediat la schimbările de pe câmpul de luptă, întâlnire cu ei fiind diferite de fiecare dată când te întorci să joci o anumită misiune. Civilii, la rândul lor, sunt mai convingători, graţie unui sistem de conversaţie dinamic, şi pot oferi informaţii preţioase despre inamic. În acelaşi timp, strategiile pe care le poţi pune la cale îna-









intea unei misiuni sunt variate, cu opţiuni noi ce asigură o rejucabilitate mult mai mare. În ajutor îţi sare un mediu de joc întins şi plin de detalii prin care ţi-e mai mai mare dragul să te plimbi.



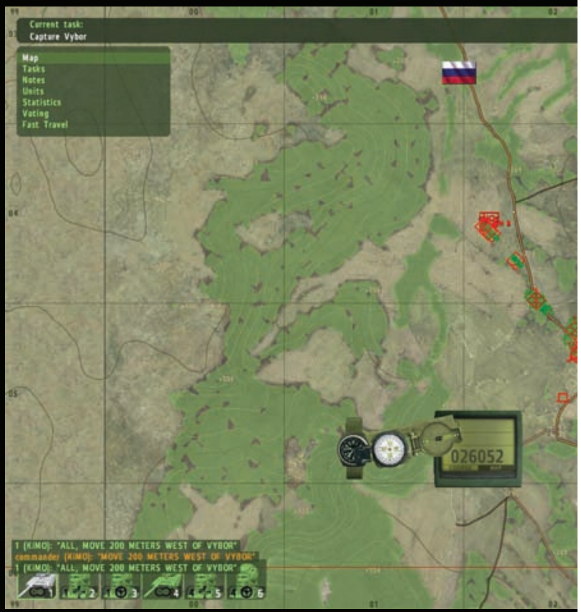
Engine-ul grafic a suferit îmbunătăţiri substanţiale faţă de versiunea anterioară. Aceasta se vede cel mai bine în cazul faunei şi florei, mult mai variate, ce se întinde pe distanţe enorme. ArmA II musteşte de vegetaţie comparativ cu ArmA, cu un număr mai mare de copaci şi tufe care te ascund de ochii iscoditori ai inamicului sau pe ei de tine. Există chiar şi animale ce-şi văd de viaţa de zi cu zi, inclusiv mistreţi prin păduri şi vaci la păscut pe câmp. Trebuie doar să „simţi" iarba călcată sub picioare, să tresari captivat la cel mai mic foşnet al unei



tufe, şi te vei îndrăgosti de Chernarus. Din nefericire, puterea de procesare de care ai nevoie pentru a randa decorurile la calitate maximă este foarte mare.

Un soldat se dezvăluie

Dar în ciuda decorului realist şi a imensităţii sale, regiunile populate sunt destul de puţine, ca şi locuitorii dealtfel. Acest neajuns este compesat într-o oarecare măsură de măiestria cu care au fost puse cap la cap celelalte elementele din decor, pe un sistem high-end arătînd de-a dreptul fantastic. Problema e că nu ai întotdeauna suficient de mult timp să admiri peisajul. În orice moment poţi cădea într-o ambuscadă, inamicul flancând cu foarte mare uşurinţă dacă te suprinde izolat de grupul tău. Dacă un grup inamic te descoperă în câmp deschis eşti ca şi mort. Am păţit-o pe propria piele, într-un moment în care nu mai aveam deloc gloanţe. Ideea este că în ArmA II poţi muri cu uşurinţă dintr-un singur foc şi nu te poţi deplasa singur dacă ai fost rănit grav. Trebuie să aştepţi ajutorul unui camarad, pentru că numai el te mai poate pune pe picioare, sau să reîncarci jocul de la ultimul punct de salvare. Aceleaşi manevre de resuscitare le poţi executa chiar tu asupra unui camarad doborât de gloanţe, chiar să-l cari în spinare la adăpost pentru a-l trata mai bine, cu condiţia să nu faci asta sub o ploaie de gloanţe. Realismul este, aşadar, cam



peste tot. Ca o paranteză, merită menţionat faptul că nu trebuie să-i supărăm nici pe civili, pentru că pot transmite adverarilor informaţii utile nouă, doar din răzbunare.

În esenţă, pentru a progresa trebuie să gândeşti strategic şi să aplici propriile tale tactici odată cu avansarea în rang, exact ca în realitate. Cu cât avansezi mai mult în rang, cu atât vei avea mai multe unităţi sub comandă, inclusiv divizii mecanizate. De remarcat, totuşi, că AI-ul nu nu se ridică la înălţimea aşteptărilor. De exemplu, soldăţeii din subordine dau adesea dovadă de stângăcie în a conduce un vehicul, spre frustrarea jucătorului, care nu ştie cum să ajungă mai repede la următoarea destinaţie, problema rezolvându-se rapid odată ce s-a aşezat el însuşi la volan. În altă situaţie, unul dintre subordonaţi poate refuza chiar să decoleze cu elicopterul. True story.



D-ale infanteristului

Cea mai mare problemă a jocului o reprezintă, deci, bug-urile, rezolvate în mare parte prin intermediul unor patch-uri, care curg în continuare. Chiar şi aşa, mai sunt destule. De exemplu, se poate întâmpla să aştepţi întăriri, iar acestea să nu mai sosească, sau ca un interlocutor important să se oprească brusc din pălăvrăgeală.





Uneori, singura soluţie aparentă pentru a scăpa de bug-uri este să încarci o salvare anterioară. Din fericire, campania abundă în misiuni diverse ce urmează firul narativ al jocului, precum şi o mulţime de mici escapade secundare, ce au darul de a te calma.

Şi cum ArmA II nu ar fi fost un simulator militar în adevăratul sens al cuvântului fără tehnică militară autentică, în cazul de faţă aceasta este din abundenţă. Arsenalul include 81 de arme ce se comportă veridic din punct de vedere balistic, însă trebuie să ţii cont de o serie de factori înainte de a apăsa pe trăgaci. Cel mai vizibil impediment este tremuratul armei, determinat de poziţia din care tragi – culcat, din genunchi sau din picioare. Cu cât baza de sprijin este mai mare, cu atât mai mult va creşte şi percizia, cu menţiunea că nu poţi trage în timp ce alergi. Apoi, este necesar să ţii cont de condiţiile meteo, să cunoşti terenul, să rămâi mereu în formaţie şi să apreciezi corect distanţa faţă de ţintă, nu care cumva să tragi peste ea, şi să te asiguri că ai arma potrivită pentru situaţia în care te afli. Doar n-o să ataci un tanc cu o puşcă M16, nu-i aşa? Pentru asta există bombardamente ghidate prin laser de la distanţă.

În afară de armele ce intră în dotarea infanteristului din ArmA II, mai există 136 de vehicule terestre (inclusiv tractoare) şi aeriene cu ajutorul cărora putem străbate în lung şi-n lat imensul teren de „joacă." Tutorialele te învaţă cum să pilotezi fiecare tip de vehicul în parte, însă, la fel ca şi în ArmA, îţi ia o bună bucată de timp să te obişnuieşti cu controlul fiecărei zburătoare în parte. Decolarea, atacurile la sol şi aterizarea în siguranţă cu un avion de luptă sunt un chin în primă fază, datorită sensibilităţii sporite la viraje. Atracţiile nu se opresc însă aici, pentru că ArmA II vine şi cu o componentă multiplayer excelentă , din care nu lipseşte opţiunea de a juca campania solo în mod cooperativ. Alternativ, ne putem avânta în misiuni de tip Capture the Flag sau în imense bătălii în care două grupuri adverse de jucători, comandate de liderii lor, luptă pentru a captura o întreagă insulă. Odată câştigată o bătălie, eşti recompensat apoi cu bani, pe care îi poţi cheltui pe noi arme şi tot soiul de echipamente militare. Iar dacă scenariile originale nu-ţi ajung, poţi folosi editorul de misiuni şi uneltele de modding pentru a realiza propriile tale provocări.

ArmA II este, de fapt, un joc imens din toate punctele de vedere, numai bun pentru cei care vor să ia războiul virtual în serios, fără să suporte consecinţele unui conflict real. Cu bune, cu rele, este cel mai bun simulator militar realizat de Bohemia Interactive până acum şi visul oricărui fan al genului, cu condiţia să instaleze şi patch-urile.

■ **KiMO**



alternativa



OPERATION FLASHPOINT

Operation Flashpoint rămâne titlul de referinţă în materie de simulatoare militare. Un joc excelent chiar şi acum, la mulţi ani de la lansare şi introducerea ideală în universal ArmA. În plus, este şi ieftin.

BUNE:
- dă dependenţă
- inventarul, mai detaliat şi pe înţelesul tuturor
- grafica
- simulare credibilă a teatrului de război

RELE:
- AI cam „neascultător"
- supersonice dificil de stăpânit
- bug-uri, multe bug-uri

CONCLUZIE:



ArmA II este, de fapt, un joc imens din toate punctele de vedere, numai bun pentru cei care vor să ia războiul virtual în serios, fără să suporte consecinţele unui conflict real.

8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Simulator militar **Producător** Bohemia Interactive **Distribuitor** 505 Games
ON-LINE www.arma2.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Pentium 4 3.0 GHz, Athlon 3200+ **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** GeForce 7800/ATI Radeon 1800

PC X360 PS3

F.E.A.R. 2: Project Origin - Reborn

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN™ REBORN

„Fie să renască numai cel ce har Are...”

Sunt un fan al jocului F.E.A.R. - îl parcurg uneori şi de două ori pe an. A fost unul din puţinele jocuri pe care le-am reluat imediat după ce le-am terminat. Dar, dacă veţi citi articolul meu despre F.E.A.R. 2: Project Origin, din numărul de aprilie 2009 al revistei noastre, veţi observa că acest sequel a primit ca prin miracol o notă de 8 (mea culpa, am fost mult prea îngăduitor, numele F.E.A.R. mi-a tulburat minţile şi puţina obiectivitate de pe circumvoluţiune). Acolo făceam câteva observaţii suficient de vehemente la adresa AI-ului şi a designului de nivel. Am considerat că jocul este mult prea uşor pe nivelul de dificultate maximă, iar AI-ul este „strunit” de producător pentru a nu pune probleme prea mari jucătorului ocazional. La toate acestea se adăuga concepţia nivelurilor, ce nu permitea AI-ului, dar nici jucătorului, desfăşurările tactice spectaculoase din primul F.E.A.R. Evident, groaza de violenţa şi eficienţa atacurilor oponenţilor artificiali dispărea, ceea ce reducea inadmisibil tensiunea psihologică specifică parcurgerii unui nivel de F.E.A.R.



Ei bine, DLC-ul F.E.A.R. 2: Reborn pare să fie făcut anume pentru a repara aceste neajunsuri ale celui de-al doilea titlu al seriei. Este drept, producătorul Monolith ar fi trebuit să aibă drept angajaţi o turmă de struţi lobotomizaţi, ca să refuze să vadă că netu' e plin de observaţii precum cele făcute de mine. Dar, câte astfel de situaţii nu am văzut la alţii, nume poate mai grele, care se fac că nu observă cererile de bun simţ ale celor care le joacă produsele? Din fericire, Monolith a învăţat lecţia şi a dat o primă probă de ceea ce seria F.E.A.R. poate redeveni: o suită de confruntări violente cu oponenţi artificiali excepţionali, care se coordonează tactic şi fac din plin uz de nivelurile concepute excelent pentru lupte pe bune. Vreau să recunosc, chiar, că în vreo trei locuri a trebuit să cobor nivelul de dificultate la „Normal”, ca să apuc să am timp să-mi scriu şi mica dare de seamă asupra acestui DLC.

Dar îmbunătăţirile nu cuprind numai designul de nivel şi AI-ul. Atmosfera a avut foarte mult de câştigat de pe urma includerii cu generozitate a secvenţelor cinematice terifiante specifice seriei, pe care m-am mirat să le găsesc într-o asemenea cantitate şi la o asemenea calitate într-un modest DLC. O explicaţie există, însă. Cred că de aceste scene era nevoie pentru că F.E.A.R. 2: Reborn pare să aibă o misiune - aceea de a relansa povestea din F.E.A.R. şi de a sprijini din gros un fir epic nou, cu adevărat surprinzător. Şi tocmai această surpriză, pe care jocul o oferă la modul cel mai interesant cu putinţă, nu vreau să v-o stric, aşa că am să vă reamintesc doar ce spuneam în concluzia la review-ul de F.E.A.R. 2: „Se simte lipsa unui tulburător Paxton Fettel şi a cuvintelor sale care încă îmi bântuie memoria...”. Parcă Monolith a auzit tânguirea mea...



Deşi foarte scurt, DLC-ul F.E.A.R. 2: Reborn este una din cele mai plăcute experienţe de joc de care am avut parte în acest an. Dar, cel mai important mi se pare semnul pe care Monolith îl dă fanilor seriei - F.E.A.R. va fi ce a fost, ba poate chiar mai mult decât atât.

■ **Marius Ghinea**



BUNE:
- povestea
- oponenţii
- designul de nivel

RELE:
- care rele?

CONCLUZIE: F.E.A.R. 2: Reborn este o pastilă concentrată de luptă furibundă împotriva unor inamici bine dotaţi ca inteligenţă, ce se desfăşoară în niveluri cu design care te pune în valoare şi pe tine, şi pe oponenţii artificiali. Aportul DLC-ului la povestea F.E.A.R. este foarte important, iar atmosfera a redevenit tensionată, oroarea şi surpriza se împletesc într-o dezvoltare epică ce promite mult pentru viitorul seriei ce pare a fi renăscut.



9,4

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen FPS **Producător** Monolith Productions **Distribuitor** WB Interactive Entertainment **ON-LINE** www.whatisfear.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,8 GHz P4 **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Going Where No Router Has Gone Before
D-Link
Photos
WIRELESS
by D-Link
N
GIGABIT STORAGE ROUTER
Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.
Weather Forecast
Available Hard Disk Space
Traffic Meter
Google Inc. (STOCK)
$381.47
$2.17 0.57%
Photo Album
The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.
DIR-685
Visit www.dlink.eu for more details.
D-Link
Building Networks for People
D-Link and the D-Link logo are trademarks or registered trademarks of D-Link Corporation or its subsidiaries in the world.
Copyright©2009 D-Link Corporation/D-Link Systems, Inc. All Rights Reserved

PC PS3 X360

Street Fighter IV





...le-a fost milă şi de butonarii clasici

O zicală din bătrâni spune aşa: baba hodorogită nu moară de două ori pentru o toacă surdă (?!!). În fine, e de ajuns să spun că Street Fighter IV este cel mai bun joc de cafteală care a aterizat vreodată pe PC (aş zice pe orice platformă, dar mai am simpatii pe alte platforme, aproximativ egale, precum Dead or Alive 4 şi sunt convins că ar exista destule păreri diferite, cel puţin printre consolişti). Şi nu e ceva firesc. Sau, mă rog, nu prea mai e, de când au început să răsară precum ciu(m)percile după ploaie exclusivităţile pentru console, iar PC-ul a fost abolit într-un colţişor obscur. În condiţiile astea, e normal să te bucuri mult mai tare pentru orice joculeţ care apare şi pe PC, mai ales dacă nu-ţi permiţi sau nu vrei să-ţi cumperi şi o consolă. Dar, de multe ori, chiar şi atunci când o mulţime de titluri mai mult sau mai puţin îndrăgite au fost portate (subliniez: portate) pe PC, dezamăgirea a fost adesea cruntă, fiindcă nu erau deloc bine optimizate, nici ca schemă de control, nici la capitolul grafică, iar despre control... mai bine nu mai vorbim. Iată însă că cel puţin japonezii au început să se ţină de treabă, fiindcă jocul celor de la Konami, Silent Hill Homecoming, pe care l-am butonat relativ recent, s-a dovedit foarte uşor de controlat din tastatură şi mouse, asta în timp ce arăta decent, consuma puţine resurse şi oferea tot ce puteai găsi şi într-o versiune de consolă. Ei bine, nici Capcom nu s-a lăsat mai prejos, iar decalajul de câteva luni bune între lansarea pe console şi apariţia variantei de PC apare pe deplin justificat şi nu mai putem vorbi de un fiasco precum s-a arătat GTA IV PC, cel puţin iniţial.

Aşa se face că SF IV păstrează toate calităţile variantelor de Xbox 360 şi PS3, trecând cu brio şi de proba de optimizare: merge bine-mersi pe un PC considerat mediu acum doi ani şi arată că engine-ul folosit e cât se poate de scalabil. Mai mult, jocul include şi un modul de benchmark, prin care fiecare-şi poate gâdila setările până când e sigur că a găsit cel mai bun compromis între delicatesele vizuale şi un frame rate numai bun pentru competiţii. Mai mult, pe lângă faptul de bun simţ că oferă suport pentru tastatură, puiul celor de la Capcom m-a surprins în momentul în care am deconectat gamepad-ul şi am încercat să-l joc din taste. Nu numai că merge, dar în cazul celor mai multe personaje, controlul e mult mai precis şi logic. Asta fiindcă pe taste mari (care sunt complet personalizabine din meniu), experienţa de joc se apropie cel mai mult de un arcade stick, cel puţin ca dispunere, cu excepţia faptului că, desigur, nu ai şi stick. Fapt care face aproape imposibil să execuţi mişcările lui Zangief care presupun o tură completă sau o tură dublă de stick (360 / 720 de grade) sau alte manevre care cer comenzi similare, astfel că, pentru o experienţă completă de joc, un gamepad de foarte bună calitate (preferabil superior controller-elor standard de Xbox şi PS) sau, dacă vă ţin banii, un arcade stick straşnic sunt, din păcate, necesare. Ca să mai îndulcească totuşi pastila, căpcăunii de producători au inclus pentru tastaturi două butoane directe pentru aruncare şi Focus Attack, configurabile desigur. Şi nu cred că trebuie să vă explic ce frumos pică pe Shift şi Space. Aşa că, în mod oarecum dubios, m-am trezit deonectând adesea controller-ul în favoarea tastelor, pentru simplul fapt că unele personaje devin aproape imbatabile când păpuşarul din spatele ecranului are precizia oferită de butoane. Uneori, mi se pare că şi un jucător profesionist ar putea favoriza metoda asta de control din când în când, lăsând pe tuşă perifericele scumpe de dat pumni virtuali (respectiv câştigat bani cât se poate de reali).

A venit Regele!

Evident, regele jocurilor de cafteală pe PC. Şi ce poate fi mai plăcut decât să-l poţi juca în fereastră, chiar şi la muncă şi comutând la el pentru a te relaxa din când în când şi mai ales pentru o refulare absolut necesară şi de SIM (Situaţii Idioate la Muncă) vindecătoare, un sindrom din ce în ce mai răspândit. În caz că te-au pedepsit părinţii pentru descărcat pornache sau dacă te-au dat afară fiindcă munceşti prea mult şi ai rămas cu netul tăiat, cumpărând cu ultimii bani desigur revista şi ceva halealǎ / ţigări / droguri / alcool, să ştii că m-am gândit la tine şi poţi vedea pe pagina alăturată (sper) foarte clar diferenţele dintre render-ul normal al jocului, cunoscut deja de pe console şi cele trei filtre opţionale, incluse exclusiv pentru PC de către producători în semn de scuză pentru lansarea ceva mai târzie. Personal, prefer Ink, fiindcă îi dă un aspect oarecum retro, dar fiecare alege ce vrea - important e că are de unde.

Sigur, nu sunt chiar toate roz, în sensul că problemuţele deja cunoscute au rămas la fel de valabile. Pe de o parte, ar fi vorba despre sistemul de matchmaking, insuficient dezvoltat (nu poţi să consulţi statistici avansate despre ceilalţi jucători înainte de a-i provoca la un duel, matchmaking-ul în general e mai slab faţă de ce-am văzut prin alte cafturi cu suport online), muzica absolut imbecilă şi, în plus faţă de console, lipsa DLC-ului care include costume alternative, rezervat deocamdată variantelor de consolă. Păcat, mulţi se satură rapid de ţoale.

■ **Caleb**

alternativa



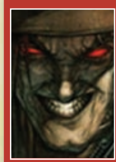
CONSOLELE „DRAGELE" DE ELE

Joacele de caft nu s-au îngrămădit niciodată să apară pe PC, iar acum e o secetă mai cruntă decât oricând. Chiar dacă cel mai bun dintre ele s-a deranjat să le aducă o bucurie şi celor cu PC, în rest, nu prea ai de unde alege. SoulCalibur, Tekken, Virtua Fighter, Marvel vs Capcom, Dead or Alive şi multe altele preferă să ruleze cuminţi pe o consolă, fie ea şi portabilă. Pe care, dacă-ţi place mult genul, nu prea ai de ales: taci şi o cumperi.

BUNE:
- gameplay excepţional
- grafică superbă
- control foarte bun din taste

RELE:
- nu toate personajele pot fi jucate eficient din taste
- nu include DLC-ul de consolă

CONCLUZIE:



Varianta de PC a lui Street Fighter IV face cinste celor de la Capcom şi mai ales aduce o mireasmă proaspătă de pumni în coaste, din păcate cam absentă pe PC-urile noastre cele de toate zilele. Tocmai fiindcă a fost lansat ŞI pe PC, şi nu în bătaie de joc, îi pompez nota faţă de variantele pentru console. Totuşi, se impune să cumperi şi controller pentru el. E un preţ mic pentru atâta distracţie.

9,5

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen Cafteală **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.streetfighter.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV HT / Athlon64 **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600/ATI Radeon x1600

Efecte speciale exclusive pentru PC - comparație

NORMAL



INK



POSTERIZATION



WATERCOLOR





Malaxorul Ucigătorul

Cu toate că jocul gentlemenilor nu mai este la fel de popular cum a fost pe vremuri, tot mai este o industrie de sute de milioane de dolari, cu milioane de spectatori pentru fiecare meci important. Terenul pierdut în faţa campionatelor de genul K1 sau răposatul UFC nu a făcut decât să sorteze publicul şi să-l împartă în două tabere. A celor care vor să vadă bătaie, sânge şi măcel şi a celor care încă mai cred în fair play, spectacol şi torsuri puternice pe picioare scheletice. Recunosc că fac parte din prima tabără şi aleg să mă uit la un meci de K1 faţă de un meci de box. Şi asta deoarece calitatea boxului ordinar nu se ridică la calitatea unui meci obişnuit din K1. Galele de box cu adevărat spectaculoase sunt puţine la număr, iar boxerii cu adevăraţi mari pe care merită să îi vezi în acţiune sunt puţini şi au ajuns să lupte rar în ring. Cu toate acestea, boxul la superlativ bate campionatele de lupte libere. Şi nu mă refer la trântă, ci la cele în care dacă vrei să îl muşti de nas pe adversar, poţi să o faci fără să îţi fie teamă că vei fi descalificat. Pentru mine diferenţele între box şi MMA (Mixed Martial Arts) se rezumă de fapt la una singură. Eterna întrebare: Rocky sau Bruce Lee? Care bate? Toate economiile mele se duc pe centura neagră cu briliante a lui Brus, oricât ar alerga Stallone prin zăpadă şi ar pocni la carcase de porci.

Moştenire grea

Toată lumea a fost mai mult decât încântată de prestaţia pe care au avut-o anul trecut cei de la EA cu FNR3. Noul engine şi noul sistem de bumbăceală au mulţumit 99% din jucătorii de box virtual, deşi la capitolul meniuri, management şi evoluţie a personajului mai

lăsa de dorit. Dar cum prea puţină lume se îndrepta spre o carieră single player, jocul fiind clar unul destinat multiplayer-ului, lumea a închis ochii la aceste detalii minore şi a lăudat lucrurile bune, deloc puţine la număr.

Şi totuşi succesul unui joc care face parte clar dintr-o serie ce se va continua la nesfârşit poate fi insuccesul următorului din serie. Dacă partea a treia a fost extraordinară, iar a patra a muşcat din asfalt la primul pumn mai serios, nu e deloc bine pentru producători. Mai ales că de obicei au doar un an la dispoziţie pentru a produce ceva nou şi mai bun ca predecesorul său. Oare FNR4 a reuşit să treacă peste această moştenire lăsată de un tătic de succes?



Ţi-a mai rămas un pic în coţul gurii



Nu-i la fel

În mod surprinzător, EA nu a făcut cu FNR4 ce face de obicei cu jocurile sale sportive. Nu a păstrat la nesfârşit aceeaşi reţetă de succes, deşi ea are doar un an vechime. Foarte surprinzător.

Spus în puţine cuvinte, FNR4 este cel mai bun joc de box de până acum. Noul engine grafic este extraordinar. Luminile din jur dansează pe corpurile transpirate ale boxerilor, muşchii joacă într-un mod foarte realist sub piele, pumnii zboară cu viteze ameţitoare (de aproape două ori mai rapid ca în FNR3), când pumnii aterizează la figură sau la corp sunetele pe care le fac îţi ridică pielea pe spinare, iar efectele lor distructive se observă imediat sub formă de vânătăi şi tăieturi. Foarte impresionant este şi faptul că s-a lucrat la mimica jucătorilor, ele demonstrând clar groaza în momentul în care ratează o lovitură, iar adversarul lansează o directă fulgerătoare la figură.



Fight Night Round 4 vine cu un engine şi un sistem de bătaie complet noi. Atât de noi încât un maestru al FNR3 este la fel de pierdut în faţa acestui joc ca şi un oarecare Gigel pus pentru prima dată în faţa jocului. S-a renunţat la loviturile aplicate cu butoanele gamepad-ului şi s-a trecut la un sistem de pumni aplicaţi doar prin mişcarea stick-ului analog dreapta. Fiecare rotire a stick-ului va aplica un tip de lovitură, iar pentru a le deprinde pe toate şi a simţi momentul în care trebuie aplicate, ai nevoie de câteva zeci de meciuri.

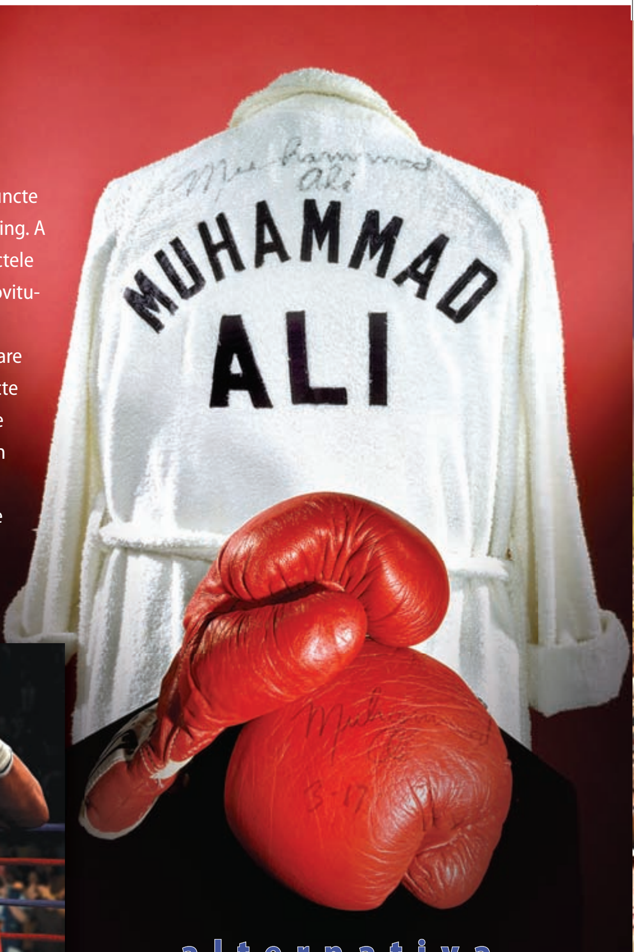
La primul contact cu jocul, totul pare haotic şi greu de înţeles. Asta mai ales dacă alegi să joci direct în multiplayer. Ambii jucători aruncă cu lovituri în stânga şi în dreapta, fără a ţine cont de gardă, eschivă sau de punctele forte ale boxerului controlat. Totul pare aleator, iar loviturile care îşi ating ţinta ţin pur şi simplu de noroc. Aşadar, la prima vedere FNR4 nu pare prea spectaculos. Doar după ce ţi-a plecat prietenul şi te-ai apucat să joci în single player, îţi dai seama de greşeala iniţială. Doar după ce calculatorul îţi administrează o bătaie soră cu moartea, eschivând, parând şi aruncând lovituri nimicitoare, fără să îţi dai seama cum. Jocul nu este deloc prietenos cu un începător, poate fi chiar frustrant pentru cine are un prim contact cu el. Dacă mai intri şi pe internet să joci cu restul lumii, vei lua nişte bătăi atât de nasoale, încât vei fi demoralizat complet.



Băieţică, tu nici cu prăjina nu-mi ajungi la nas

Tutorialul încearcă să arunce un pic de lumină asupra fineţurilor din joc, dar pentru a deveni stăpân cu adevărat pe ceea ce faci în ring, îţi trebuie mult antrenament. Doar repetiţia este mama învăţăturii. Vei învăţa cu adevărat să îţi controlezi luptătorul doar după ce vei trece prin cele şase tipuri de antrenament posibile din joc. Antrenorul te va împinge să execuţi diferite tipuri de lovituri la comandă. Pe ecran îţi vor apărea mişcările corespunzătoare pe care trebuie să le faci cu stick-ul sau cu stick-ul şi alte combinaţii de butoane. Doar aici vei vedea şi vei prinde cu adevărat mişcările potrivite pentru fiecare moment al luptei din ring. Sacul de box din sala de antrenament este cel mai bun prieten al tău. Vei vedea că pararea loviturilor nu mai este alegerea cea mai bună în ring, ci eschiva. Şi asta pentru că în momentul în care reuşeşti o eschivă la marele fix, timpul se dilată şi pentru o jumătate de secundă ai ocazia să îi aplici adversarului o lovitură decisivă. Şi că tot vorbim despre loviturile aplicate în ring, haymaker-ul din FNR3 şi-a pierdut foarte mult din importanţă. Asta pentru că jocul este mult mai rapid, iar aplicarea unui haymaker care să facă şi contact durează ceva vreme. Adversarul are ocazia să vadă că te pregăteşti pentru o asemenea lovitură şi poa-


Muhammad, cel cu buricul de aur



un anumit număr de puncte bazate pe evoluția din ring. A nu se confunda cu punctele date de arbitri pentru loviturile aplicate cu succes. Aceste puncte despre care vorbim acum sunt puncte primite pentru loviturile date, pentru eschive... în general pentru evoluția artistică din ring. Aceste puncte pot fi folosite pentru a salva ceva din valoarea celor trei

te riposta cu orice pentru a întrerupe haymaker-ul. Revenind la antrenamentele din cadrul modului Legacy, deşi sună foarte bine şi ai vrea să petreci mult timp în ele (mai ales că fiecare dintre ele îți acordă puncte ce le foloseşti la dezvoltarea atributelor), pot fi făcute doar înaintea fiecărui meci şi îți oferă un număr mic de puncte şi, cel mai important, sunt foarte-foarte grele. Ar fi trebuit să mai umble un pic la nivelul de dificultate, cel puțin în prima parte a jocului, când lumea încă nu ştie cu ce se mănâncă.



Poceala şi cum să-ți revii

Lupta în ring este guvernată de trei mari atribute: bloc, stamina şi sănătatea. Este clar ce face sănătatea. Stamina este cea care te ajută să loveşti puternic, scade în timp ce loveşti sau eşti lovit şi mi se pare de departe cel mai important atribut al unui jucător. Cu cât ai mai multă stamina, cu atât loviturile pe care le primeşti îți iau mai puțină sănătate şi, mai ales, poți lovi mult mai puternic. Lucrurile nu stau aşa însă tot timpul meciului. O lovitură bine aplicată te poate zăpăci bine de tot şi poate avea urmări grave, chiar dacă eşti plin de stamina. Blocul spune la rândul lui tot ce este de spus despre el. Dacă petreci prea mult timp cu garda sus, iar adversarul loveşte continuu în bloc, valoarea acestuia începe să scadă şi loviturile vor trece din ce în ce mai des prin el.

La sfârşitul fiecărei runde, ambii jucători vor primi atribute despre care am vorbit mai sus. Dacă nu te descurci şi nu ştii cum să le aranjezi pe fiecare în parte, e ok, antrenorul poate face asta pentru tine.

Şi câştigătorul este...

Clar Fight Night Round 4. Este cel mai bun simulator de box de până acum. Arată incredibil şi pentru cei care ştiu cum să-l apuce, este o plăcere să îl joci. Mai bun ca predecesorul său, care nici el nu era de lepădat, FNR4 sparge tiparul celor de la EA, care ne-au obişnuit cu exploatarea la infinit a unei rețete de succes.

P.S.: Să nu vă speriați dacă acest joc primeşte notă la poveste. Nu este o greşeală. Nota pentru poveste se va acorda modului de joc Legacy.

■ **Koniec**


BLAT! Nici nu l-a atins!

alternativa


FIGHT NIGHT ROUND 3

Ştiu că este cam nasol să oferi ca alternativă un joc de la aceeaşi companie producătoare şi, mai ales, din aceeaş serie de jocuri, dar, din nefericire, nu există un alt simulator de box care să poată face față cu brio lui FNR4. Diferit ca gameplay de FNR4, Fight Night Round 3 face ce face şi fratele mai mic. Oferă satisfacții mari celor care vor să spargă fețe şi care nu se sfiesc să primească şi ei câte una în mufă.

BUNE:
- grafica fascinantă
- complex
- un mod de multiplayer ce permite evoluția jucătorului în online

RELE:
- prea greu
- un mod legacy ciudat cu statistici incorecte
- prea puține sesiuni de antrenament

CONCLUZIE:



Bun, foarte bun. Neaşteptat de bun. Un engine de excepție, atenție la detaliu şi un sentiment de măciuceală mirific. Este totuşi prea greu pentru un începător şi este şi greu de învățat, dar odată stăpânit, este o minune.

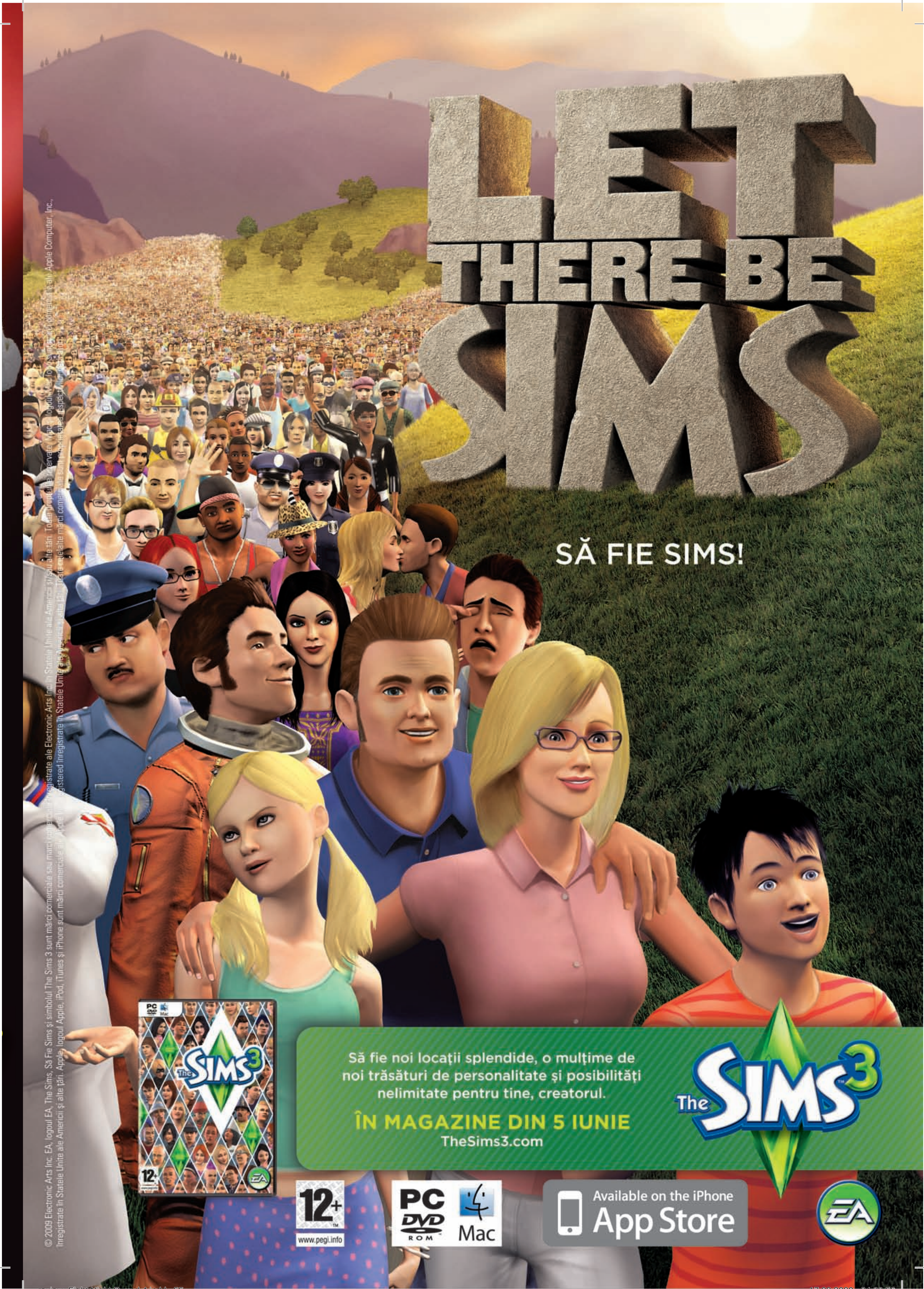
8,5

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



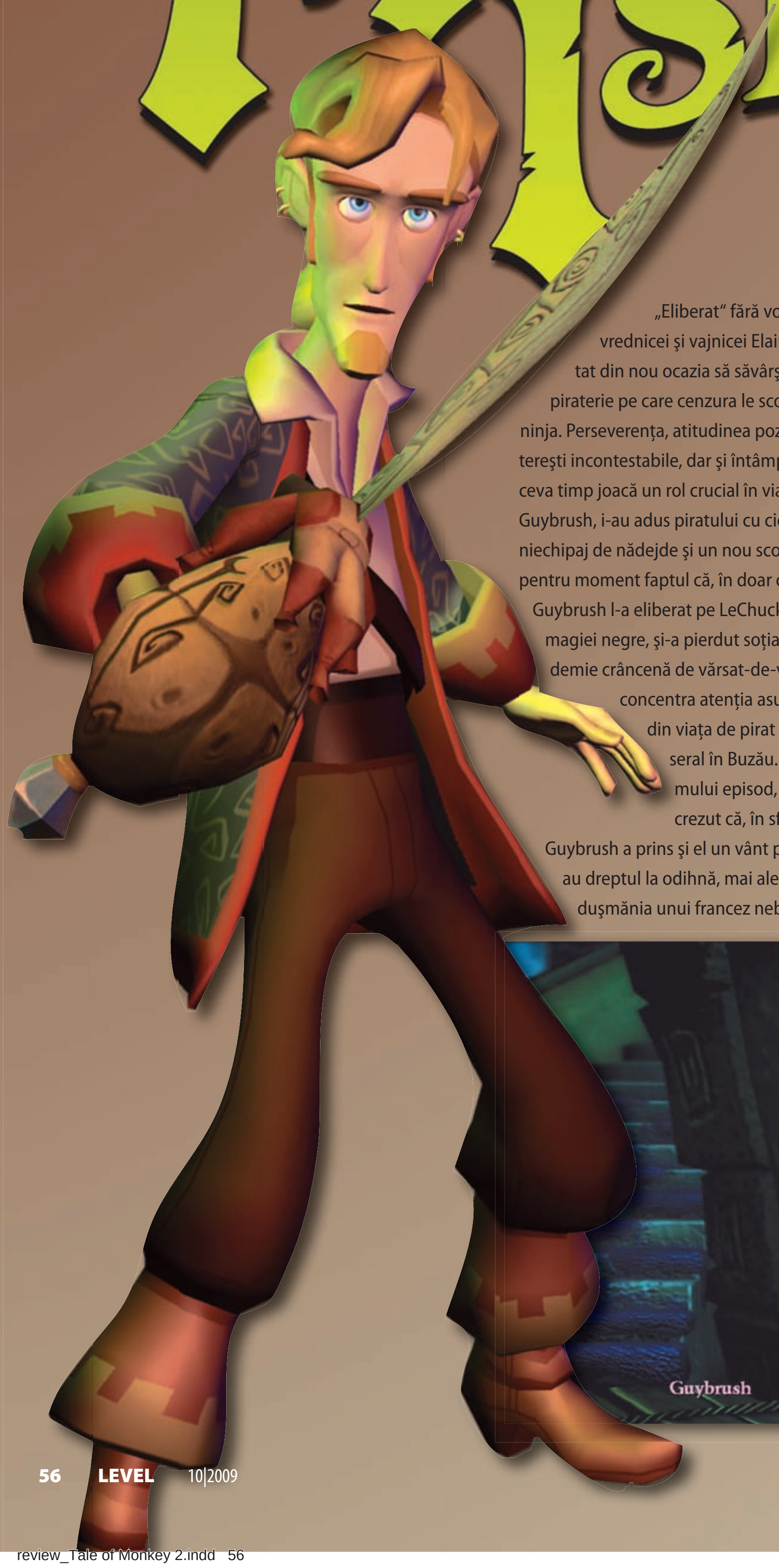
Gen Simulator sportv **Producător** EA Games **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** fightnight.easports.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



LET THERE BE SIMS
SĂ FIE SIMS!
Să fie noi locaţii splendide, o mulţime de noi trăsături de personalitate şi posibilităţi nelimitate pentru tine, creatorul.
ÎN MAGAZINE DIN 5 IUNIE
TheSims3.com
The SIMS 3
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
Available on the iPhone
App Store

Tales of Monkey Island™



O Murray, where art thou?

„Eliberat" fără voie de sub papucul vrednicei şi vajnicei Elaine, Guybrush a căpătat din nou ocazia să săvârşească infame acte de piraterie pe care cenzura le scoate din filmele cu ninja. Perseverenţa, atitudinea pozitivă şi talentele pirateşti incontestabile, dar şi întâmplarea, care, se ştie, de ceva timp joacă un rol crucial în viaţa preanevinovatului Guybrush, i-au adus piratului cu cioc un vaporaş, un miniechipaj de nădejde şi un nou scop în viaţă. Vom ignora pentru moment faptul că, în doar cinci minute, acelaşi Guybrush l-a eliberat pe LeChuck din ghearele albe ale magiei negre, şi-a pierdut soţia şi a dezlănţuit o epidemie crâncenă de vărsat-de-voodoo şi ne vom concentra atenţia asupra lucrurilor plăcute din viaţa de pirat cu marinăria făcută la seral în Buzău. Ajuns la finalul primului episod, pentru o clipă am crezut că, în sfârşit, sărmanul Guybrush a prins şi el un vânt prielnic. Dar piraţii nu au dreptul la odihnă, mai ales când şi-au câştigat duşmănia unui francez nebun. Vorba lui Guybrush: „I'll sleep when I'm dead. Eventually." Ei bine, în doar două secunde, o sabie de abordaj care îi gâdilă discret gâtlejul îi spulberă sărmanului Guybrush liniştea interioară şi îl aruncă în mijlocul unei „noi aventuri epice de proporţii piratereşti" (TM) plasată pe Insula Jerkbait, domiciliul stabil al unor sirene (sau sireni, încă nu am determinat cu exactitate) şugubeţe.

Am presupus greşit că Swordmaster-ul insulei Melee a fost blagoslovită cu un rol, dar intro-ul lui The Siege of the Spinner Cay spulberă misterul. Noul duşman al piratului blonduţ este infamul Morgan LeFlay, care de fapt este o infamă tinerică şi zbanghie, a cărei singură posibilitate de avansare în ierarhia piraterească este moartea lui Guybrush. Pe care îl admiră în secret, dar viaţa nu e întotdeauna simplă. Murray, întrebaţi? L-am căutat de mi-au amorţit degetele, dar nu l-am găsit nici pe insula Jerkbait. Poate mai încolo...

Piraterie, serial de neuitat

Cu mare bucurie în glas, vă spun că formatul episodic îi şade nesperat de bine preacinstitului Tales of



Monkey Island. Mai ales că truditorii de la Telltale dau semne că au învăţat din greşelile trecutului şi au făcut tot posibilul să îmbunătăţească formula. Consider că într-un adventure episodic, o schimbare de peisaj este absolut necesară. Diversitatea este sfântă, aflaţi de la mine. Sam and Max a cam păcătuit la acest capitol, numărul de locaţii reciclate fiind cam măricel. Chestiune pe care aş fi ignorat-o dacă seria, ca întreg, ar fi fost ceva mai închegată. Până la urmă l-am iertat, că era tânăr, dar nu sunt prea sigur că Tales of Monkey Island ar fi beneficiat de aceeaşi indulgenţă. Din fericire, n-a fost cazul. Decorul în care Guybrush îşi face de cap în stil pirateresc este proaspăt şi amuzant, locaţiile sunt complet noi, n-avem parte de nimic reciclat . Sărind peste lungile plimbări prin junglă, care încep să devină cam enervante şi să-şi piardă din farmec, mi-au plăcut la culme insulele Jerkbait şi locuitorii (sau vizitatorii) lor. La final de episod am simţit că mica plimbărică de pe insula Jerkbait nu e doar încă o zi din viaţa unui pirat de comedie, ci face parte dintr-o aventură originală şi amuzantă „de proporţii pirateresti" (TM), aşa cum ne-au obişnuit cele patru MI-uri de până acum.







Umorul este ţinut la rang de cinste şi în acest al doilea episod al seriei. Parcă m-a amuzat mai mult primul episod, dar nici cu The Siege of Spinner Cay nu mi-e ruşine. Mai ales când, în căutarea unui catarg, am desluşit câteva referinţe subtile la The Curse of Monkey Island. Pe lângă dialogurile spumoase, soluţiile unor puzzle-uri sunt şi ele o sursă de amuzament. Încă mă mai pocneşte râsul de câte ori îmi vine în minte un mic episod în care îl iniţiem pe „sărmanul" LeChuck în tainele adventure-ului.

Puzzle-urile au rămas simpluţe, ceea ce ar constitui o problemă pentru „questerii" cu experienţă. Nu pentru că ar fi o insultă la adresa inteligenţei lor, că nu e cazul (îţi cer ceva imaginaţie, nu sunt chiar evidente, eu le-aş denumi mai degrabă „lighthearted"), ci pentru că dificultatea scăzută scurtează drastic durata de joc. Eu unul l-am terminat în aproape trei ore fără mari probleme. Au existat vreo două momente de cumpănă, dar le-am dat în cele din urmă de cap fără foarte mari eforturi.

I'm selling these fine leather jackets

The Launch of the Screaming Narwhal m-a uns pe suflet. Deşi optimist din cale-afară, nu mă aşteptam ca Telltales să surprindă atât de bine esenţa seriei Monkey Island. The Siege of Spinner Cay nu se lasă mai prejos şi îmi întăreşte credinţa că, peste ani şi ani, Tales of Monkey Island va fi pomenit cu nostalgie în orice discuţie despre seria Monkey Island.

■ **cioLAN**



alternativa



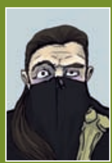
THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Doreaţi de mult să cunoaşteţi originile dubioase ale piratului Guybrush Threepwood, dar v-au alungat grafica şi lipsa vocilor? Ruşine să vă fie! Deşi nu meritaţi nimic, dar chiar nimic, aţi primit totuşi un remake HD™ şi „vorbit" al primului Monkey Island. Pe care v-aş sfătui să-l jucaţi pentru a vă spăla păcatele. Din nefericire pentru nostalgici (sau pentru mine, că nu suport look-ul lui Guybrush din Special Edition), dialogurile sunt vorbite doar în varianta îmbunătăţită. Deşi jocul se poate juca şi în bătrânul VGA, producătorii au decis, în infinita lor înţelepciune, că doar varianta HD are nevoie de voci. Păcat.

BUNE:
- atmosfera
- puzzle-urile
- vocile
- umorul

RELE:
- cam scurtuţ
- look-ul lui Guybrush
- unele animaţii
- nu e Murray

CONCLUZIE:



E un adevărat Monkey Island. Iar dacă nu sunteţi de acord cu mine, nu am ce altceva să vă spun decât „You fight like a cow!".

8,8

GRAFICĂ	07
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** LucasArts **Ofertant** www.telltalegames.com/monkeyisland **ON-LINE** www.telltalegames.com/monkeyisland

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 64MB, DirectX 8.1



Senzaţii tari din WWII, cu aromă de Hitman şi Commandos

Din cele mai îndepărtate neguri ale gamingului (adică relativ apropiate comparativ cu preistoria, de exemplu), plăcerea primară de a te strecura în spatele victimei şi de a-i arde o bâtă-n creştet sau de a-i desena un zâmbet pe gâtlej cu lama ne-a fost satisfăcută de câteva titluri de soi, pornind cu inegalabilul Thief: The Dark Project. Dacă ne-am apuca să numărăm jocurile pe care le putem eticheta „3rd person action sneaker" sau suratele lor, RTT-urile gen Commandos, am constata că n-am prea dus lipsă de ele şi că pe deasupra au fost, în cea mai mare parte, de foarte bună calitate. Totuşi, a trecut ceva timp de la ultimul Hitman (cei de la IO Interactive au fost ţinuţi ocupaţi de nişte ninjalăi miniaturali, pare-se), cel mai recent Splinter Cell parcă n-a mai avut farmec, iar Metal Gear Solid GOTP a fost exclusiv pentru PS3, aşa că fanii genului sunt cu siguranţă foarte însetaţi. Iar delicatesa vine, deloc surprinzător, de la ruşi. Nu ştiu câţi dintre voi aţi butonat Death to Spies, apărut pe la sfârşitul lui 2007. Eu unul recunosc că n-am făcut-o şi nici n-am ştiut prea multe despre el până când m-a întrebat KiMO dacă nu vreau să-i fac un review. Documentându-mă puţintel despre joc, am spus, în cele din urmă, un DA hotărât.

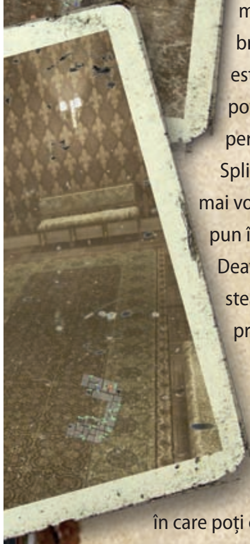
Un Hitman fără chelie

N-are rost s-o scald prea mult prin introduceri, aşa că vă informez direct că Haggard Games, tăticii lui Death to Spies, sunt mari admiratori Hitman. Într-atât de mult, încât în timp ce-l butonezi începi să te-ntrebi serios de ce nu se mai reflectă lucrurile în scăfârlia personajului tău şi mai ales unde a dispărut codul de bare de pe ceafa maimuţoiului pe care-l controlezi. Asta fiindcă jocul de pune în chelea unui încheliţat fără chelie, Semion Strogov (acelaşi protagonist al primului DTS), unul dintre căpitanii unei agenţii de contraspionaj care se ocupă cu tot felul de activităţi ce n-ar scăpa nepedepsite dacă le-ar întreprinde Ministerul de Externe. Mai pe scurt, SMERSH, care în rusă înseamnă „death to spies", de unde se trage şi numele jocului. Continuând linia trasată de primul titlu, sequel-ul Moment of Truth te aruncă-ntr-un set de misiuni de risc şi importanţă extreme, din timpul celui de-al Doilea Război Modial. Pe durata lor, trebuie să te infiltrezi prin tot felul de clădiri şi perimetre, trecând neobservat pentru a aduna informaţii, în moduri nu întotdeauna paşnice, pentru a captura sau asasina tot felul de figuri importante ale „jocului" de-a războiul (în principiu nazişti, dar nu numai), pentru a sabota vreo instalaţie sau fura un obiect (SPOILER : da, într-o misiune va trebui să furaţi Enigma cu tot cu cifru) şi chiar pentru a împiedi-


Chef de „los"eri

ca acțiunile altora sau înscena vreun deces. Toate peripețiile astea au loc pe diverse coordonate geografice, prin Europa de Est și de Vest, Marea Britanie, S.U.A. și chiar pe teritoriul Fostei Uniuni Sovietice. Bun așa.





PovestNem

Vă avertizez de la bun început să nu vă faceți mari speranțe în privința firului epic, fiindcă veți fi dezamăgiți. Deși există filmulețe introductive și intermediare, ele nu spun mare brânză despre personaj și sunt mai mult niște adăugiri de atmosferă, care nu fac decât să ascundă un mare gol, precum un nor de fum bine plasat. Nici briefing-ul nu ajută prea mult pe plan motivațional și nici nu clarifică mare brânză din contextul misiunilor, ceea ce este realmente regretabil. Așa că, fără o poveste măcar ușor interesantă sau un personaj principal bine reliefat, precum în Splinter Cell sau Hitman (de Thief nici nu mai vorbesc, fiindcă deja mi-e rușine să-l tot pun în propoziție lângă celelalte două), Death to Spies Moment of Truth rămâne un stealth hardcore, dedicat exclusiv celor cuprinși de boala furișatului.

Răbdare și cloroform

Înainte de fiecare misiune, rusnacii au inclus un ecran de informare, în care poți consulta o hartă, eventuale imagini și detalii despre obiective, în timp ce o voce foarte sobră deapănă mai detaliat toate drăciile pe care trebuie să le întreprinzi. Nu foarte detaliat, însă. Apoi, urmează să-ți alegi echipamentul, inițial în totală necunoștință de cauză. Aici, ai tot felul de arme și ustensile mai mult sau mai puțin utile, începând cu obligatoriul cuțit, o „garotă" (coarda de pian din Hitman, dacă vreți), sticluțe de cloroform, pistolașe și puști cu și fără amortizor, lunetă și alte accesorii, explozibili, șperaclu, explozibil și în general cam tot cear trebui să poarte cu sine un spion care se respectă atunci când activează pe fondul unei conflagrații de talie mondială. Există pe-acolo un buton numit cu tâlc Recommended, însă, constatând că respectivul buton e cam obtuz și îmi recomandă de fiecare dată cam același lucru și niciodată cele mai bune ustensile pentru fiecare misiune în parte, am început să-l ignor cu maximă consecvență și-am bâjbâit prin liste, căutând să mă echipez cât mai divers posibil. Asta fiindcă în jocul ăsta, realmente, n-ai habar ce te-așteaptă după fiecare ecran de încărcare dinaintea misiunii propriu-zise. Uite-așa, te trezești pe hărți de tot felul de mărimi și forme, bine ornate cu bipezi, unii mai neutri, alții mai inamici de felul lor. Aici începe partea cu adevărat frumoasă din Death to Spies. Te bagă-n cutiuța cu nisip și trebuie să gândești singur ce și cum să faci pentru îndeplinirea obiectivelor, chestie deloc simplă, chiar dacă joci pe nivelul minim de dificultate. Asta fiindcă traseul ce trebuie urmat și abordările posibile nu-ți sunt servite pe tavă precum în alte jocuri. Și fiți siguri că, de vreme ce în cele mai multe misiuni începi cu o uniformă în care toată lumea trage imediat cum o vede, nu-i chiar treabă de doi lei să-ți clădești drumul către victorie. Aici te ajută foarte mult harta în timp real, care se suprapune transparent peste partea din dreapta-jos a ecranului și arată, în mare, structurile, planurile clădirilor în care intri, marcaje cu punctele de interes, unde s-ar găsi obiecte, oameni și ocazii care te pot ajuta în ducerea la bun sfârșit a misiunii și, cel mai important, arată toată suflarea vie. În momentul în care te apropii suficient de indivizi, apar pe hartă conurile ce indică câmpul lor de vedere, întocmai precum în Commandos sau Desperados, dar fără a fi nevoie să le activezi automat pentru fiecare cap de vită în parte. Iar comportamentul mecanicii de stealth este foarte bun, chiar dacă pe parcursul jocului nu prea există umbre. Astfel, vizibilitatea ți-e determinată de postură (în picioare, pe vine sau pe burtă) și de viteza de deplasare. În mod clar, un pui de ninjalău în costum de camuflaj care se târăște cu sabia-n dinți prin iarba înaltă nu va fi niciodată la fel de vizibil precum un bucătar care aleargă precum un pui fără cap prin ograda naziștilor sau mai rău, care poartă-n spate ditamai cadavrul. Desigur, contează și zgo-



Little Cammo Riding Hood



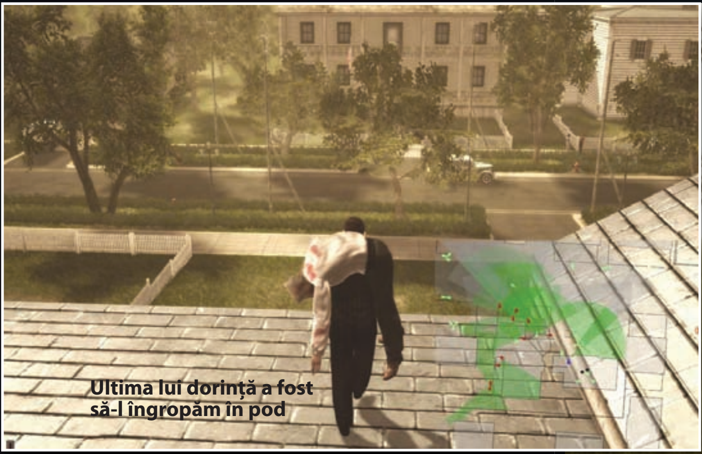
Ta-boo



Harta din dreapta jos suplinește conurile de vedere din Commandos



Harta de rigoare



Ultima lui dorință a fost să-l îngropăm în pod



Jeepers Creepers, gonna take your head

motul pe care-l produci și nu e niciodată o idee prea grozavă să te năpustești în fugă către un adversar și să-i tragi un pumn adormitor în freză, fiindcă te va auzi toată suflarea wermachtească din apropiere. Așa cum era de așteptat, totul depinde în mod direct de mediu și context, realismul fiind la el acasă, cel puțin în privințele care contează pentru furișat și doborât gărzi. Un foc de pușcă tras de la un kilometru în țeasta vreunui paznic n-o să-ți trădeze poziția, în timp ce atunci când ești constrâns spațial și nu poți să te distanțezi suficient, există puști și pistoale cu amortizor care fac treaba destul de curat. Și mai curat se lucrează cu coarda de pian, dar jocul te răsplătește cel mai mult dacă apelezi la cloroform (disponibil totuși într-o cantitate limitată). Asta fiindcă după fiecare misiune primești un calificativ, în funcție de viteza de terminare a acesteia, de cât de vizibil ai fost pentru inamic și de gradul de violență la care ai recurs pentru îndeplinirea obiectivelor (sau dacă ai reușit să îndeplinești într-adevăr și obiectivele secundare). Inamicii patrulează pe tot felul de rute și trebuie studiați atent înainte de a-i aborda pentru a găsi portițe, dar comportamentul lor se schimbă din când în când, adăugând din loc în loc și doze de imprevizibilitate binevenite. De multe ori, ai timp să te furișezi în spatele unei gărzi (chiar aflate în mers), făcând un scurt sprint final pentru a-i tăia beregata sau pentru a o scoate din uz manual. E foarte satisfăcător să dai pumni în gură, dar trebuie să ai grijă unde o faci, din cauză că la sunetul de impact al pumnului se adaugă și concertul de bufnituri oferit de corpul care aterizează pe podea. De exemplu, într-o zgomotoasă sală de motoare, scapi cu basma curată. Apoi, fiindcă inamicii sunt plimbăreți și de multe ori ești nevoit să-i căsăpești în drum, trebuie să ascunzi cadavrele, fie ducându-le la suficientă distanță, fie pitindu-le după vreun copac, într-o cutie sau într-un camion, fie aruncându-le direct în apă. Dar cotraspionajul înseamnă mult mai mult decât violență.

Haina-l face pe spion

Ca și în Hitman, poți schimba hainele, pentru a impersona temporar un inamic și a pătrunde către obiective cu maximă nesimțire, pe ușa din față. Însă doar în anumite condiții și la un cu totul alt nivel. Producătorii s-au străduit să facă din DtSMoT o experiență cât mai autentică, astfel că nu vei putea în veci să porți straiele pătate de sânge ale unui inamic doborât cu un glonț în trunchi sau membre. Pe cel mai ușor nivel de dificultate, ți se permite totuși să-i iei hainele dacă-l împuști în cap. În rest, nu pupi hăinuțe decât dacă-i pocnești, strangulezi sau dacă le dai să inhaleze din substanța magică (iar pe cel mai hardcore nivel de dificultate, Saboteur, nici măcar n-ai voie să te schimbi). Partea frumoasă este că AI-ul este foarte conștient de haine, așa cum trebuie să fii și tu dacă vrei să duci vreo misiune la capăt. Nu poți să dai buzna în camera de zi a ofițerilor îmbrăcat în patrulă de la poartă, ci trebuie să-ți procuri de exemplu țoale de ospătar și să te faci că ai treabă pe-acolo. La fel, nu toată lumea are ce căuta în spital, în bucătărie, în zonele de întreținere și mai ales în locurile de maximă securitate. În funcție de hainele pe care le procuri, într-un fel sau altul, poți avea acces la diverse zone de interes. Chiar și așa, nu toți cad în plasa deghizării tale atât de ușor, cei mai suspicioși din fire fiind indicați pe hartă în portocaliu. Uneori, poți îmbrăca haina vreunui căpitan mai mărunt și le poți chiar da ordine soldaților, altă dată te trezești ciuruit fiindcă ai fost suficient de idiot încât să defilezi printr-o cazarmă în hainele vreunui general pe care-l știe la mutră toată lumea. Pentru a distrage adversarii, adeseori ai la dispoziție tot felul de obiecte cauzatoare de diversiuni (de la aruncat bolovani peste drum până la provocarea unor accidente de proporții). Poți să aranjezi o ușiță să explodeze la deschidere sau poți planta o doză bună de artificii pe un cadavru - către care vor alerga negreșit toți cei care-l văd. Însă după majoritatea distracțiilor cu nivel sonor ridicat sau după descoperirea vreunui leș, poți să te aștepți la ditamai alarmă. Omuleții roiesc de colo-colo, chemând întăriri și căutând





Mahmureală mare după reuniunea militărească



Jack Strecurătorul



u-l pe ticălos sub fiecare piatră. Dacă ești prins lângă vreun cadavru și reușești să scapi prin vreo minune, poți fi sigur că inamicii vor împrăștia vorba prin tabără / împrejurimi și în cel mai scurt timp, nimeni nu te va mai întâmpina la vedere altfel decât cu o ploaie de gloanțe. Așa că, sub presiunea agitației din jur, trebuie să-ți procuri alte haine. Și schimbi la haine de-ți vine rău. Imaginați-vă că, în timp ce a-ți găsi un drum printr-o bază militară întinsă, cu aerodrom, poate fi relativ ușor, treaba nu mai merge la fel de bine prin cămăruțe înghesuite sau la bordul vreunui submarin. Iar AI-ul reacționează lăudabil la toate acțiunile tale, cel puțin în faza de furișare, iar atingerea obiectivelor cu un nivel minim de stres sonor îți aduce o împlinire enormă.



Ein, zwei, DIE!

La război, înapoi

Când vine însă vorba de scos arme, idioții, în loc să tragă direct în tine, se năpustesc uneori către un adăpost, chiar dacă tu ești singur și ei sunt douăzeci. În schimb, plasează grenadele cu mare artă, iar relativa lipsă de mobilitate a personajului tău, combinată cu anumite alegeri îndoielnice pentru schema de control sau pentru acțiunile contextuale (meniuri derulante identice cu cele din Hitman) garantează că n-ai nicio șansă să faci pe Rambo cu naziștii, oricât de proști ar fi în luptă. E păcat însă că producătorii n-au inclus mai multe replici pentru personaje, mai multe replici din care să descoperi posibilitățile de abordare și că engine-ul grafic, deși își face treaba și pe alocuri oferă o iluminare superbă, este foarte, foarte prăfuit. Nici misiunile nu sunt prea multe la număr (și nici nu există multiplayer), dar durata lor mare (pot dura ore bune, fiecare) și rejucabilitatea mai alină din durere. Cel mai mult m-a deranjat însă muzica chipurile antrenantă din momentele de tensiune, ca nuca-n perete. Asta și faptul că, de exemplu, în prima misiune, după ce pierzi vreo oră să pregătești vreo invazie, jocul te lasă cu buza umflată, teleportându-te direct la debriefing. Apoi, deși există destule detalii frumoase, precum soldați care fluieră Wagner și alți clasici, lumea nu este totuși atât de vie pe cât s-ar fi putut. Îi iert totuși pe cei de la Haggard, fiindcă știu că sunt un studio mic, pentru care DTS este oricum o foarte mare realizare.

Așadar, recomandat doar celor experimentați întru ale stealth-ului (până și veteranii se vor simți mai deștepți decât sunt de fapt la completarea unei misiuni), fiindcă restul se vor alege doar cu migrene.

■ **Caleb**



Mein Kampf

alternativa



EXISTĂ DESTULE ȘI FOARTE BUNE

În cazul în care nu suportați un production value scăzut sau vi se pare că jocul oferă prea puține indicii și este prea dificil, puteți încerca oricând un Hitman, un Splinter Cell (preferabil primele două) sau, cu mult mai bine, un Thief (de fapt, toate trei), care mi se pare de departe cel mai bun dintre titlurile enumerate. Ornați cu niște ședințe de Hidden & Dangerous, Commandos, puțintel Desperados / Helldorado pentru aroma de strategie și obțineți o distracție pe cinste, de cea mai bună calitate.

BUNE:
- AI-ul când te furișezi
- atmosfera
- foarte dificil
- harta în timp real, multe căi de a îndeplini obiectivele

RELE:
- AI-ul în timpul luptei
- poveste = zero
- engine grafic prăfuit, animații slabe, control alambicat
- doar șapte misiuni

CONCLUZIE:



Fără să fie prea inovator sau să aibă un „production value" impresionant, preia elemente din Hitman și Commandos și le îmbină armonios, adăugând un AI bestial pe timp de furișare. Nu e perfect, dar rămâne un vis împlinit pentru fiecare fan al jocurilor stealth. Cei fără experiență însă ar face mai bine să înceapă de altundeva, fiindcă nici manualul detaliat nu-i va scăpa de migrene.

7,4

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	06
IMPRESIE	09



Gen Action / 3rd person sneaker **Producător** Haggard Games **Distribuitor** 1C Company **ON-LINE** deathtospies-thegame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 1GB RAM (2 GB Vista) **Accelerare 3D** GeForce 6800/ATI Radeon X800

Still Life 2

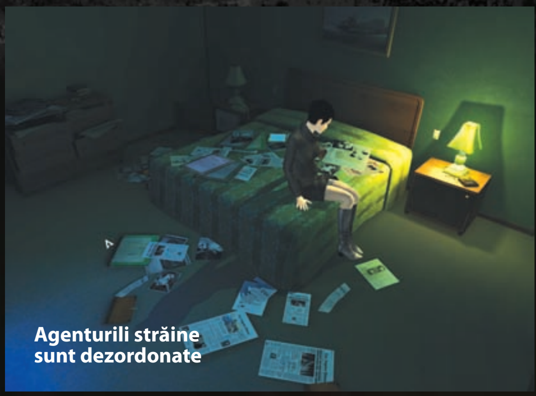
Să mori cu oroarea de gât

Microïds este o firmă cel mai bine cunoscută, zic eu, prin seria Syberia. Nu are rost să vă mai aduc aminte ce reprezintă Syberia pentru cei care consumă adventure pe pâine, dar este interesant ce este această serie din perspectiva Microïds: o franciză plină de umor şi dramatism de bun simţ, minunat desenată, care te prinde cu o poveste bine închegată, surprinzătoare, punctată de accente lirice, a cărei acţiune se întinde pe un spaţiu geografic vast şi variat. Ah, şi să nu uităm de muzica din Syberia...

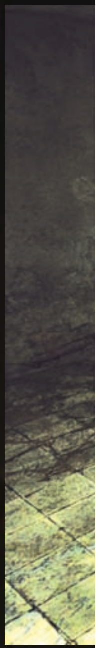
Ei bine, Microïds a considerat că diversitatea este cheia succesului în industria adventure-ului, ceea ce a devenit o observaţie de necontrazis într-un domeniu în care această firmă pare să fi fost prima care s-a scuturat de sub hipnoza etichetei „adventure-ul este mort", lipită în mare grabă de noi toţi pe fruntea nefericiţilor care, la începutul anilor 2000, încercau să perpetueze genul, având ghinionul că Grim Fandango, Monkey Island, The Dig, Beneath a Steel Sky, Space Invaders şi multe altele erau de domeniul trecutului mult prea glorios. Astfel, după primul joc Syberia (în 2002), cu care Microïds a rupt gura târgului, a trezit speranţe şi produs încredere, a urmat o mişcare interesantă a acestui producător şi distribuitor - Post Mortem, lansat în 2003, intra pe teritoriul adventure-ului horror, cu textură detectivistic-poliţienească.

Deşi nu a întrunit înalta apreciere a criticilor profesionişti (ahem!), iar publicul nu s-a titillat prea tare jucându-l, Post Mortem avea ceva de zis, nefiind o simplă explozie-n faţă de violenţă şi ororicităţi. Tuşa de artistic şi subtil a Microïds s-a făcut simţită şi în producţia acestui titlu, care, mie unuia, mi-a rămas în memorie în secţiunea „jocuri făinuţe care puteau fi şi mai bune, dar au fost OK şi aşa". De altfel, la vremea respectivă mi-a făcut plăcere să-i scriu review-ul.

Timpul a arătat că Microïds chiar era hotărâtă să-şi păstreze tendinţa bipolară în dezvoltarea titlurilor adventure proprii - pe de o parte umor şi sentimentalism în seria Syberia, iar la antipod oroare şi tensiune în ceea ce urma să devină seria Still Life, începută cu Post Mortem.


Agenturili străine sunt dezordonate


Un pic mai mult, s-a ars



Care Post Mortem a avut o continuare, a cărei continuare se numeşte Still Life 2. Ceea ce a devenit aparent, odată cu lansarea acestui din urmă titlu, este faptul că avem de-a face cu o trilogie horror pe care Microïds a plănuit-o din vreme şi cu meticulozitate, lucru demonstrat de legătura foarte strânsă dintre cele trei componente ale seriei, întrepătrunse la un mod inspirat, ce intrigă şi atrage. Să vedem cum.



Fete oropsite

Victoria McPherson, agent FBI, este pe urmele unui ucigaş în serie care, pe Coasta de Est, pare să copieze în 2008 mijloacele şi metodele criminalului pe care aceeaşi Victoria îl urmărea în primul Still Life, în 2004. Aici este de folos să vă introduc un pic în anecdotica seriei, amintindu-vă faptul că identitatea ucigaşului din primul SL rămâne complet necunoscută la finalul jocului. Ba, mai mult, acest fapt a fost folosit ca element de publicitate a jocului, creatorii săi prezentând pe site-ul acestuia patru ipoteze proprii privindu-l pe cel care va fi dezvăluit în Still Life 2 ca autor al crimelor din 2004.

Evident, este vorba despre acte de o brutalitate care înfioară, femei tinere fiind răpite şi ucise, după ce au fost torturate cu metodă, aproape cu ritual. De data aceasta însă, totul devine public la modul cel mai crâncen cu putinţă, deoarece ucigaşul din 2008 trimite postu-

rilor de televiziune şi poliţiei casete video cu un fel de filme alcătuite dintr-o succesiune de materiale editate ce conţin scenele de tortură şi omorurile. Criminalul apare mascat, iar nici un element de pe casetele video nu trădează indicii cu privire la identitatea acestuia şi locaţia folosită ca scenă a oribilelor sale acte.

Victoria McPherson observă asemănările cu seria de crime din 2004 şi este în plină investigaţie în momentul în care totul se precipită - Paloma Hernandez, o jurnalistă care urmărea acest caz, este răpită de ucigaş chiar în momentul în care părea să fi fost abordată de un informator misterios capabil să arunce lumină asupra cazului. De aici încolo, investigaţia Victoriei devine o cursă contra cronometru pentru descoperirea locaţiei în care este ţinută prizonieră jurnalista, înainte de producerea ireparabilului. Nu întâmplător, sub acest aspect există o asemănare între Still Life 2 şi primul titlu cu acelaşi nume, unde trebuia salvată o altă victimă, înainte ca aceasta să fie inclusă în serie de criminalul care o răpise.



Conversaţii în pivniţă


Fata şi moartea

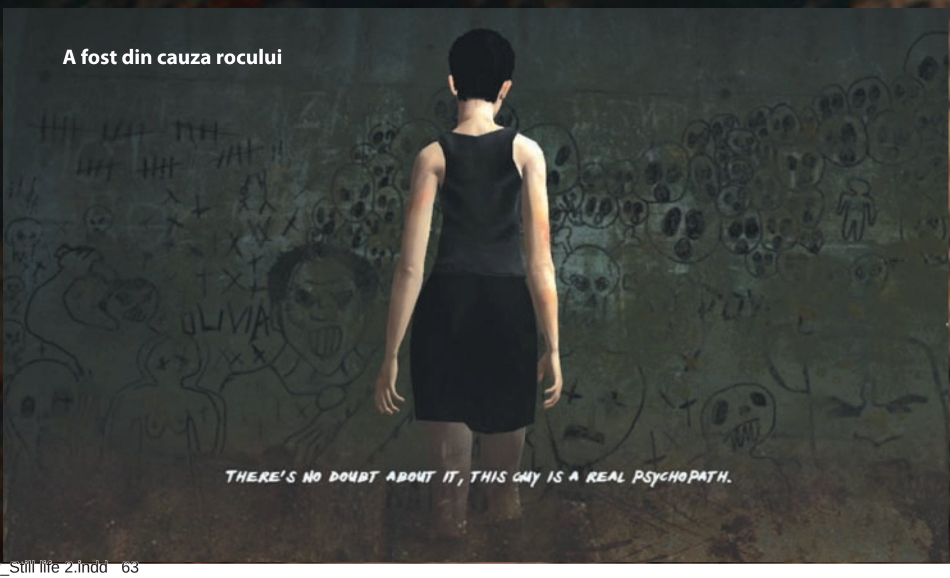
Ori la bal, ori la criminal

Premiza horror a jocului este una inspirată. Precum în Still Life, este folosită tehnica explorării acţiunilor a două personaje. În SL, unul dintre acestea era în trecut, celălalt în prezent, iar acţiunile amândurora ofereau o perspectivă închegată asupra ansamblului poveştii. În Still Life 2, ambele personaje sunt în prezent, ba chiar, unul dintre ele este Paloma Hernandez, prizonieră a ucigaşului în serie. Din această postură, îl putem vedea chiar pe criminal, mascat, în câteva scene tari, ce sporesc mult tensiunea ce se acumulează în joc. Poate că mi se pare mie, dar asta este chiar o premieră în genul adventure, care îşi prezintă personajele negative de acest tip, îndeobşte, în mod indirect, prin mărturii, indicii, materiale video sau fotografice, şi nu prin participarea nemijlocită şi activă la scene de joc.


The living room

Nu doar prezenţa vizibilă şi audibilă a criminalului aduc un plus de oroare şi repulsie, dar şi felul în care acesta se joacă cu victima sa, folosind în primul rând tortura speranţei, supunând-o pe Paloma la probe meticulos aranjate, ce sunt prezentate jurnalistei ca şanse de obţinere a libertăţii, odată ce acestea sunt trecute. Punerea în scenă a acestor probe, dintre care unele se pot solda cu moartea victimei, este în aşa fel făcută încât călăul este cel care pune la dispoziţia Palomei şi mijloacele prin care, cu puţină gândire şi iniţiativă, aceasta le poate trece. De altfel, pe parcursul întregului joc rămâi cu senzaţia că tot ceea ce faci este să treci probe imaginate şi puse în scenă perfect de către criminal, tot timpul ai impresia că nu eşti decât un pion ale cărui mişcări au fost dinainte prezise şi angrenate de ucigaş într-o tenebroasă partidă de şah, pentru a te conduce către marele final în care tu eşti sacrificat, iar el câştigă.

Trebuie să recunosc faptul că producătorilor jocului le-a ieşit pe deplin această postură angoasantă în care eşti pus, această trăire a predestinării fără alternativă, în care există, eventual, posibilitatea ca personajul negativ să facă o greşeală.
Astfel, se creează premizele pentru ca jucătorul să devină adânc implicat în acţiune, trăind cu intensitate efortul de a se agăţa de posibilitatea ca celuilalt să-i scape la un moment dat ceva, un fir de nisip, care să strice funcţionarea implacabilă a complicatelor rotiţe din mecanismul perfect imaginat de criminal.



A fost din cauza rocului

Pu... Pu... Puzzzzz...

Agenta FBI, Victoria McPherson, este al doilea personaj jucabil din joc, ce are avantajele folosirii tehnicilor investigative ale Biroului, între care se detaşează un kit destinat prelevării şi analizei probelor, integrat informatic la o bază de date. Am impresia că în ultima vreme astfel de kituri apar tot mai des prin jocurile de investigaţie poliţisto-detectivă, unde, pe alocuri, se cam face abuz de ele şi de posibilităţile un pic exagerate pe care le oferă. Şi în Still Life 2 am simţit că se accentuează uneori folosirea acestor dispozitive, dar, să zicem că jocul

review_Still life 2.indd 63 17.09.2009 04:24:53

respectă o convenție și te integrează în ea la un mod suficient de credibil cât să nu fii deranjat de un exces de „tehnicizare" a gameplay-ului.

În rest, și Victoria McPherson este supusă la același tip de stres precum Paloma Hernadez, cea pe care încearcă să o salveze, dacă se poate, la pachet cu încarcerarea ucigașului. Arsenalul de puzzle-uri și probe cărora cele două eroine trebuie să le facă față este împrumutat fără inovații din cel al genului adventure clasic - trebuie să faci point and click până găsești toate elementele dintr-o scenă, să-ți folosești cu cap inventarul și să rezolvi pe alocuri problemuțe legate de numere. Foarte puțin mai mult decât atât - vreo 2-3 puzzle-uri cu adevărat aspre.

Îmi manifest încă o dată enervarea că întotdeauna, dacă există o parolă sau un cifru pe undeva, prin preajmă se află, destul de ușor de găsit, și indiciul care te ajută să o afli. Cum ar veni, dacă ucigașul a avut un pisoiaș drăguț pe care îl chema Pufuleț, obligatoriu eroul se va împiedica de un jurnal în care mama, iubita, logodnicul sau vecinul din dreapta al ucigașului va menționa grija cu care acesta îl pieptăna pe Pufuleț în fiecare seară, apoi îi prindea la gât o panglicuță roz și îl punea în coșulețul în care pisoiașul adormea torcând sub mângâierea viitorului chilăr. F_ck! Și Still Life 2 e plin de astfel de situații, mai puțin lirice, dar cu atât mai mult iritante cu cât se face uz în exces de puzzle-uri de tip parolă.

Reinventarul adventure-ului

O altă stângăcie a jocului o constituie o încercare deloc reușită a producătorului de a rezolva o problemă veche de când lumea adventure-ului. Este vorba de rezolvarea anumitor puzzle-uri prin încercarea de a folosi pe rând toate componentele inventarului, până o nimerești pe cea potrivită în locul respectiv. Sau, cum este cazul cu SL2, mai există și situația în care jocul îți permite să combini elemente din inventar pentru a obține obiecte noi cu utilizări uneori surprinzătoare. De câte ori nu am încercat în adventure-uri să facem combinații între cele avute în posesia noastră, uneori obținând chiar indicii indirecte privind rezolvarea diverselor situații, doar în urma potrivirii „mecanice", prin simpla încercare nepremeditată, a câtorva obiecte de inventar?


The dying room

În Still Life 2 personajul nu poate avea în inventar decât o cantitate limitată de obiecte, determinată de dimensiunile acestora. Pentru a putea deține și manipula necesarul de obiecte presupus de anumite situații, trebuie să folosești spațiile de stocare puse pe alocuri la dispoziția ta - dulapuri sau etajere de diverse feluri. Astfel, dat fiind că ai o grămadă de spațiu de acoperit în joc, du-te vino-ul constant te obligă încerci să-ți gândești necesarul din inventar, pentru a mai reduce din timpul imens pe care l-ai consuma încercând diverse combinații de obiecte, atât între ele, cât și cu elementele din mediu implicate în gameplay. Din nefericire, însă, destule sunt obiectele a căror utilizare nu este neapărat logică, sau previzibilă, fapt pentru care te găsești în situația în care trebuie să încerci mai multe obiecte, dar acestea nu sunt în inventarul tău, ci într-un spațiu de stocare îndepărtat. Mie, unuia, această „soluție" mi se pare extrem de discutabilă, generatoare de frustrări care mai mult strică la gameplay, decât aduc un folos. Și am să mă justific aici, pentru că mi se pare foarte important.

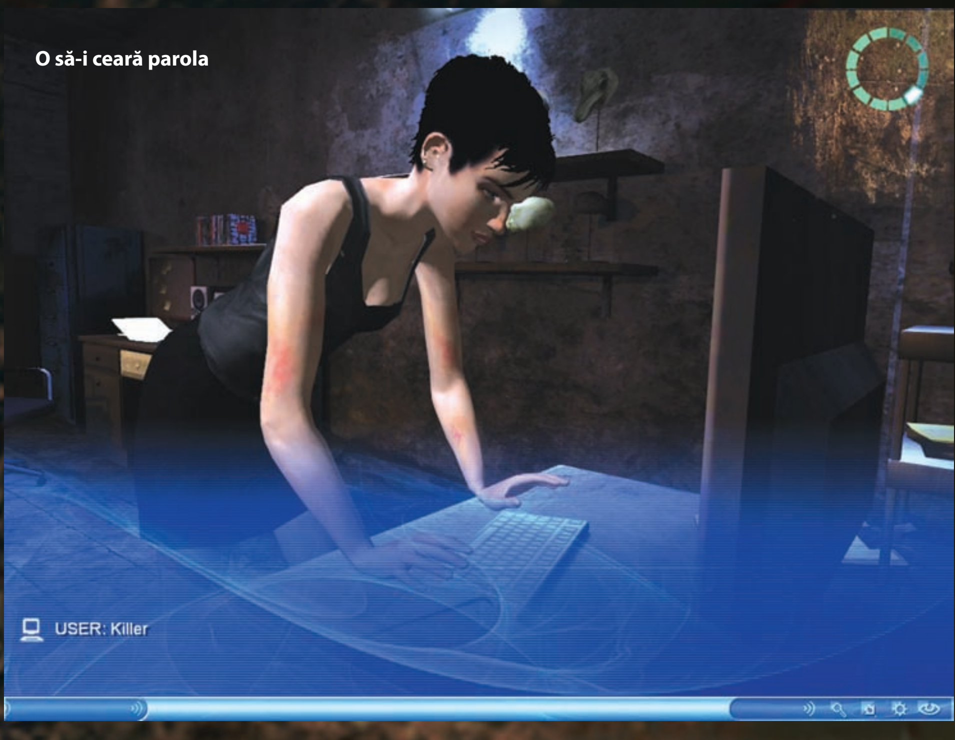
Așa cum am mai spus, Still Life 2 nu aduce inovații în adventure, la capitolul mecanicii puzzle-urilor. Ceea ce poate individualiza acest joc între altele și te poate atrage către el este tocmai felul în care aceste puzzle-uri sunt integrate în firul narativ, în acțiune și în atmosferă. Or, în momentul în care producătorul introduce în rezolvarea unui puzzle un element suplimentar, același în toate situațiile, repetitiv și iritant (în acest caz munca cu inventarul), se produce un fenomen de nedorit pentru orice adventure: puzzle-ul se desprinde de joc, se reliefează neplăcut, făcând praf integrarea cu acțiunea și dând damage mortal atmosferei. Iar, cum SL2 tocmai pe acestea două din urmă se bazează pentru a avea dreptul la viață, pot spune că producătorii s-au cam sabotat de bună voie, fără a percepe esența propriei lor creații.

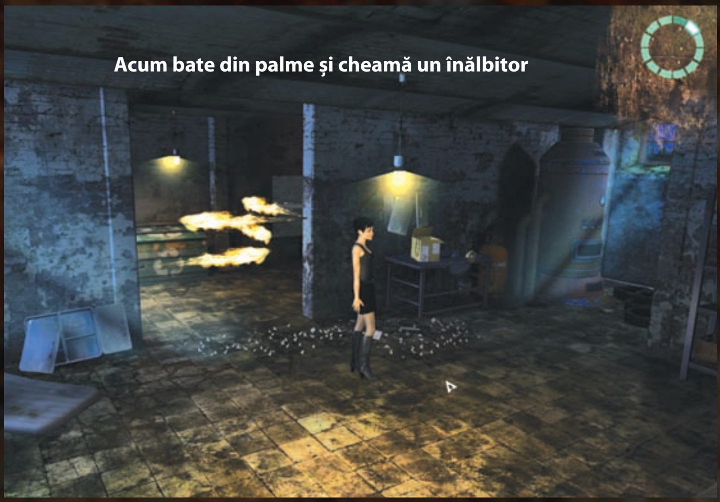

Ăăăăăă...

Natură moartă

Adevărul este că, din perspectiva producătorului, în Still Life 2 îmi pare foarte greu de menținut un echilibru între toate elementele jocului. În primul rând, este dificil să observi în toate scenele locurile în care trebuie să dai clic pentru a vedea/afla/obține ceva. Trebuie să fii foarte atent și minuțios în felul în care examinezi fiecare screen al jocului, pentru că este foarte ușor să treci cu vederea amănunte. Uneori poți pierde din cauza asta un timp prețios, care, la rândul lui, te scoate din ritmul acțiunii și din atmosferă, aducându-te în teritoriile deșertificate de mult ale adventure-ului obișnuit, ba chiar nici măcar german. Jocul este dificil fără a fi cu adevărat original, bazându-se pe trudă, atenție și memorie - deci, este adresat în special pasionaților genului, mai mult interesați să găsească soluții, decât să caute senzații tari, care în SL2 se diluează în efort, fără a fi potențate de acesta. Repet, să faci un adventure bun în care să implici jucătorul presupune un echilibru esențial între munca de a rezolva și plăcerea de a simți.

De altfel, de ajutor în obținerea acestui echilibru nu este nici măcar scena în care se desfășoară acțiunea din Still Life 2. Tot mai puternic, pe parcursul jocului, am avut impresia că sunt spectatorul interactiv al unei piese de teatru, prin aceea că există un singur spațiu de derulare a jocului - o casă situată într-o pădure. E drept, acțiunea este fragmentată de câteva


O să-i ceară parola


Acum bate din palme şi cheamă un înălbitor

nată, fără să pierzi puncte serioase la toate capitolele, pe care nu le poţi compensa doar prin grămada de puzzle-uri. Care se mai şi acumulează vertiginos, căci, când crezi că ai terminat cu ucigaşul, se mai întâmplă una boacănă şi iată-te iar ca la început - cu morcovul deep up in your inventory.

Există viaţă după 2?

Până la urmă, faptul că story-ul are meandre şi (re)dezvoltări scene din trecut, dar şi acelea se petrec într-un singur loc, extrem de neinteresant şi cenuşiu. Măcar, acolo vom afla care este autorul crimelor din 2004, din primul Still Life, dar lipsa de varietate adusă de aceste intermezzo-uri-flashback nu ajută cu nimic la diversitatea necesară, în opinia mea, într-un joc în care te învîrţi de năuc în aceleaşi spaţii.


Dilema inventarului

Seria începuse binişor cu Post Mortem, un titlu în care atmosfera era excelent creată grafic, prin recursul la diverse lucrări de artă, dar şi prin picturalitatea scenelor - inclusiv a celor de oroare. Această aplecare către arta vizuală s-a constituit ca argument şi în Still Life, tema centrală fiind opera unui pictor cu grave probleme psihice. Deşi ne sunt frugal prezentate câteva tablouri în introducerea la SL2, totul se opreşte aici. Mai departe, nu sunt decât coridoare de beton şi aceleaşi camere, dintre care şi cele cu pereţi de lemn devin, prin constantă revedere, o pacoste pentru ochi.

Este drept că un joc precum Cryostasis a demonstrat strălucit cum poţi crea atmosferă din deprimarea dată de repetitivul vizual, mai ales în spaţii închise şi nituite... dar SL2 nu are argumentele de profunzime şi subtilitate ale jocului produs de ucraineni. Trebuie spus că vizualul este mult prea important într-un adventure ca să îl poţi expedia aşa, cu o căbănuţă şi o pivniţă beto-aproximativ surprinzătoare nu este un lucru rău, dar, măcar, puzzle-urile nou apărute să fie de un sortiment nemaiîntâlnit până în acel punct din joc. Din fericire, acest lucru se întâmplă, dar numai aproape de sfârşit. Or, până la final, te mănâncă restul jocului... Măcar, la capătul întregului efort, te aşteaptă o răsplată pe măsură: dacă nu ai rezolvat în limita (scurtă) de timp puzzle-ul final, jocul nu poate avea decât un singur sfârşit, cel tragic, chiar dacă încarci save-uri anterioare!

Sincer, nici nu ştiu dacă să laud sau să critic această soluţie a producătorului. Este originală, asta e de spus, şi oferă o stare aparte. Eu am înjurat, am porcăit cum mi-a venit la gură şi am dezinstalat jocul, fără nici un regret. Altul, mai răbdător şi mai rapid de mână, ceea ce nu este cazul meu, ar fi încercat să reia un save anterior, pentru că, totuşi, asta este posibil dacă în meniul de început al jocului dai un clic pe un semn de întrebare care apare numai după finalul nefericit. Atunci eşti rugat să introduci o parolă (aha...), pe care trebuie să o ghiceşti din joc. Bagi parola şi mai încerci o dată. Las la aprecierea voastră această întorsătură de gameplay - cum am mai spus, eu nu am considerat că jocul este atât de bine făcut încât să-şi permită a-şi enerva suplimentar „utilizatorii" obişnuiţi.

Iar peste toate astea, trebuie să recunosc faptul că nu am priceput mare lucru din intriga jocului. Storyul face prea puţin pentru a te lămuri, iar constantele salturi între personaje şi perioade de timp adâncesc nedumerirea, atât de mult încât nici nu îţi mai e clar despre care ucigaş e vorba, între atâţia care s-au stimulat şi copiat reciproc. Seria Still Life se încheie într-un păienjeniş epic din care eu nu am reuşit să desprind decât o singură mare idee principală: dacă Microïds a tras atât de tare ca să încheie această trilogie, eu nu pot decât să fiu optimist - probabil că vom vedea şi o Syberia 3.

■ **Marius Ghinea**


Aşa se acumulează tensiunea

alternativa


STILL LIFE

Eu aş spune că orice adventure detectivistic ar putea fi o alternativă la Still Life 2, cu condiţia să nu fie din cele uşoare. Dacă mai vrei, însă, ca elementul horror să fie predominant şi suficient de bine gândit, poate că în lista ar mai rămâne prea puţine titluri, între care s-ar detaşa primul Still Life - în opinia mea, un joc de luat în considerare de către pasionaţii genului.

BUNE:
- prezenţa nemijlocită a criminalului
- folosirea a două personaje jucabile
- câteva puzzle-uri sunt foarte interesante

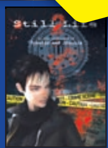
RELE:
- îşi strică singur atmosfera
- grafică şi locaţie lipsite de orice varietate
- fir epic greu spre foarte greu de înţeles
- exces de puzzle-uri comune

CONCLUZIE: Still Life 2 este un joc pentru cei înarmaţi cu răbdare şi cu mare atenţie, dispuşi să-şi sacrifice timpul şi nervii pe rezolvarea unor puzzle-uri care devin la un moment dat prea numeroase pentru cât de puţin interesante sunt şi pentru cât de mult te scot din atmosferă. Totuşi, există câteva puzzle-uri ingenioase, cu aer proaspăt, care fac jocul atractiv, repet, cu condiţia să ai răbdarea necesară şi să nu ţii foarte mult la imersia în aventură - la care nici grafica nu ajută prea mult. Un titlu de jucat când te simţi prea odihnit.



7,6

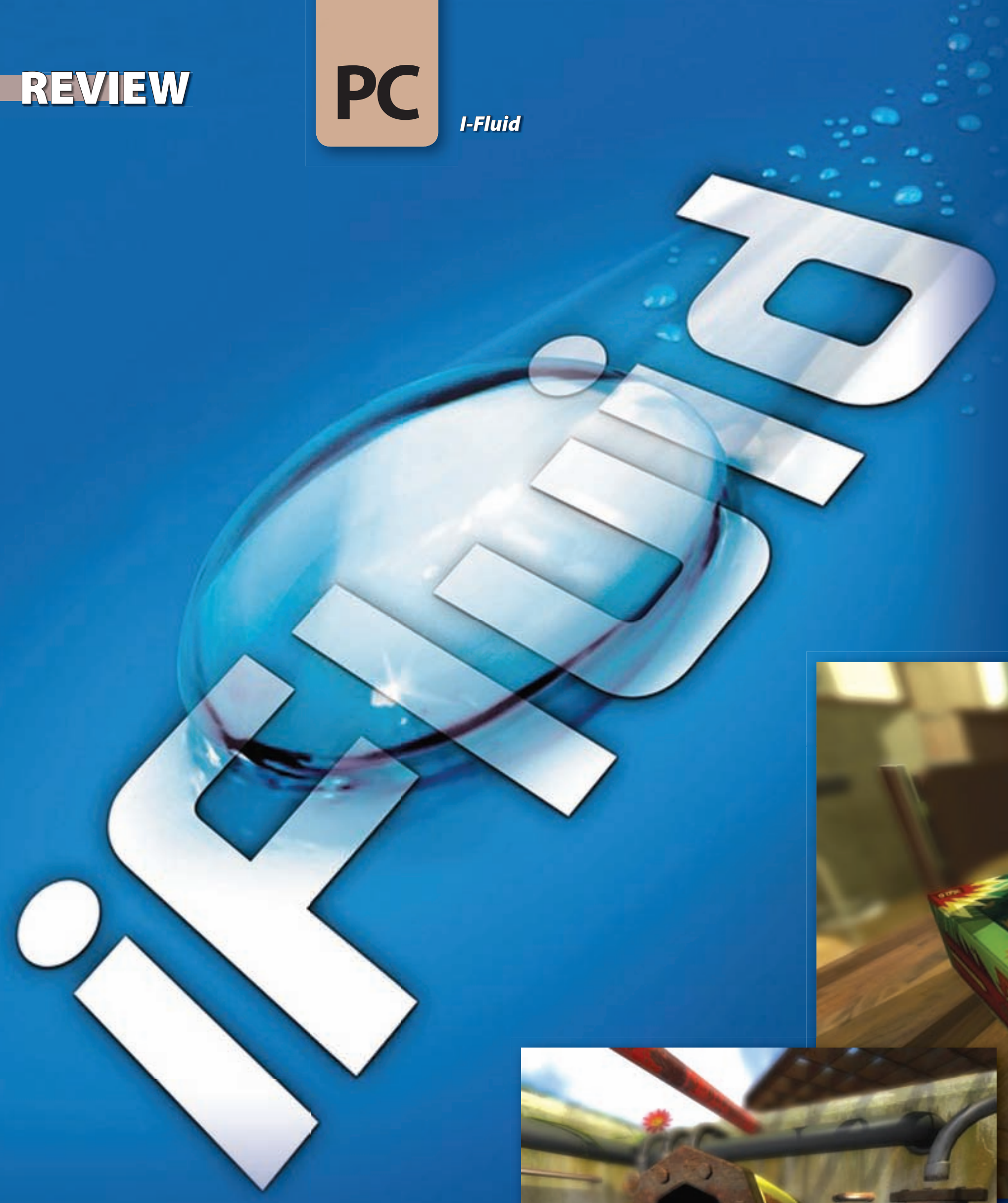
GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** Gameco Studios **Distribuitor** Microïds
ON-LINE www.stilllife-game.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 1,5 Ghz P4 **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB DX9

review_Still life 2.indd 65 17.09.2009 04:25:34

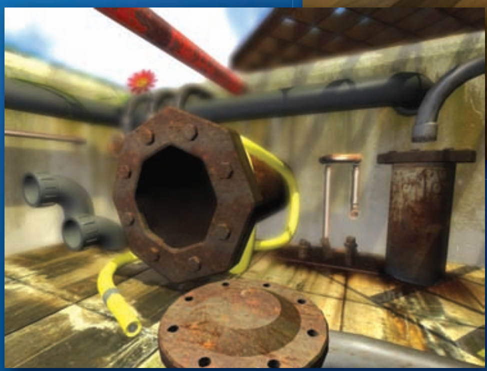




ikea@level.mag

După părerea mea, cea mai mare reuşită a producătorului este grafica. E interesant să priveşti de la înălţimea şi dimensiunea unei picături de apă o casă impecabilă de tip Ikea. Iar aici fac o paranteză: dezactivaţi de la bun început, dacă observaţi că placa video poate duce, Depth of Field. Opţiunea există şi este activată implicit doar pentru a ascunde proasta implementare a motorului grafic. Nu are nicio logică să nu poţi vedea peretele plin de cratiţe aflat la trei metri de tine sau locurile prin care te-ai mai plimbat, din moment ce propriii ochi fac un autofocus de milioane când acţiunea se înteţeşte. La fel, nu înţeleg de ce jocul dezactivează print screen-ul, chiar şi când este în fereastră (?!?) când grafica este de fapt cel mai puternic atu al său şi de ce toate pozele de





pe internet sunt făcute cu Depth of Field activat.

Ce spuneam? A da… întotdeauna m-au atras instantaneele birourilor pline de rechizite, ale bucătăriilor curate, dar încărcate, sau ale micilor obiecte cu texturi minunate pe care le treci de obicei cu vederea. Şerveţelele de bucătărie sunt un bun exemplu. Din acest punct de vedere, jocul e satisfacţie garantată, te vei plimba printre radiere şi agrafe sau printre feliile pline de cremă de ciocolată ale micului dejun, te vei feri de făina absorbantă şi te vei bucura de siguranţa dată de umezeala fructelor.

Perpetuum Mobile

Încă de mic copil am fost obsedat de sfere, de la simple bile de rulment, care au culminat cu câţiva monştri primiţi de la un vecin mecanic pe trenurile de la metrou şi m-au ridicat în rang între puştii de vârsta mea, şi până la zecile de bile de sticlă cu inserţii colorate ale unui joc de provenienţă chinezească al cărui nume îmi e imposibil să mi-l amintesc. Jocul în sine sau utilitatea rulmenţilor erau neinteresante, dar uşurinţa în mişcare a bilelor, ciocnirile dintre ele, impulsurile căpătate, lipsa aparentă a frecării, termeni care de fapt nu aveau nume în mintea mea pe atunci, îmi păreau fascinante. Pierdeam minute întregi învârtind un lighean plin cu sfere şi foloseam orice „burlan" pentru a le „elibera". Nu vă mai povestesc despre cât de mari îmi erau ochii când priveam o picătură de mercur în mişcare sau ce pedepse am primit când părinţii au aflat ce făceam.

Nici nu e de mirare că orice joc cu mecanici asemănătoare a fost primit cu braţele deschise cu anticipaţie chiar, dar e de înţeles şi că puţine au trecut testul. E, dacă-mi permiteţi comparaţia, ca atunci când un pilot de raliu încearcă să joace din fotoliu un NeFeSe recent. Am ajuns astfel să am de partea cuibului doar câteva din titlurile cu pretenţii sferice: Ballance cu înălţimile lui ameţitoare, platforma controlabilă cu picioarele din Wii Fit, porţiunile în care ne transformăm într-o sferă în Metroid şi mai nou The Ball, modul de UT3.

Vă povestesc toate astea pentru a-mi scuza un pic „standardele" anormale şi faptul că aşteptările mele, mai ales după câteva print screen-uri, au fost poate prea ridicate pentru un joc care nu se vrea unul atât de hard-core.



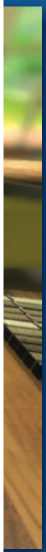
Leac pentru foame



Mmm...Mi se face gura pungă



Lecţia de echilibristică





Serviţi, vă rog!

Cine sare, nu e apă

Ce nu au înţeles prea bine producătorii este că în acest tip de jocuri nu merge să întinzi prea mult coarda realităţii pentru că vei pierde pe drum exact clienţii căro-ra le sunt adresate. Nu ştiu cum e viaţa în astfel de case, dar sunt aproape sigur că picăturile de apă nu se com-portă nici pe departe după modelul propus. Acceleraţiile şi schimbările de direcţie sunt de domeniul fantasticului graţie unei mase şi viscozităţi inexistente, iar impulsul şi conservarea energiilor sunt şi ele lăsate deoparte. Dacă astea ar fi singurele deviaţii comportamentale, le-aş fi trecut cu vederea, până una alta aceste minusuri sunt frecvente în jocurile actuale şi aş fi devenit de dragul joa-cei (ce cuvânt!) una cu picătura. Din păcate însă, produ-cătorii nu au avut destulă minte pentru a crea niveluri deosebite fără a complica gameplay-ul. Au făcut astfel picătura de apă să sară, lucru care ar fi avut ceva logică dacă noi am fi controlat înclinaţiile planului, cum se în-tâmplă în majoritatea jocurilor de acest tip de pe Wii. Aici însă controlăm în mod direct direcţia şi viteza picăturii, iar faptul că apăsăm un buton pentru a o face să sară are darul de a strica de fiecare dată imersiunea. Poţi imple-menta în jocuri astfel de stratageme, dar nu într-unul în care se pune accent pe realitate, chiar şi pe corectitudine fizică dacă ne luăm după site-ul oficial.

Şi… nu s-au oprit aici, picătura noastră are şi forţa a 100 de furnici, pentru că poate mişca din loc obiecte cu o masă foarte mare, ba chiar pe unele le poate şi po-seda pentru că odată urcată pe un capac de plastic, de exemplu, acesta preia, într-un mod jignitor la adresa in-teligenţei noastre, proprietăţile „aderente" ale fluidului şi devine controlabil, pe orice suprafaţă.

Câte-un pi, pic, pic

Storyline-ul nu e nici el de găsit deşi ar fi fost la în-demână şi chiar ceva simplu, de genul caută-ţi fraţii-pic pierduţi prin casă mi-ar fi dat un motiv suficient de bun pentru a juca cu mai multă plăcere.

Presupun că acestea sunt exact lucrurile care fac diferenţa dintre un joc bun şi unul mediocru, puterea de a păstra veridicitatea universului propus, crearea unor puzzle-uri inteligente şi surprinzătoare sau măcar sim-ple, dar obsedante, şi o demitere a celor complicate printr-un gameplay greoi şi/sau neintuitiv.

Îmi imaginez un i-Fluid în care eşti o picătură de ploaie aterizată datorită vântului într-o casă Ikea, un geam închis în urma ta şi prea puţine şanse de a-ţi mai revedea prietenii, în speţă picăturile rămase afară sau scurse pe geam. O călătorie fantastică pornită de la ulti-mul etaj şi până la uşa de la intrare, fără niciun salt, doar cu căderi, cu mult mai multe probleme fizico-apoase pe lângă cele propuse, cum ar fi aderenţa pe di-ferite suprafeţe sau prelingerea şi nevoia de a găsi me-reu alte rezerve de apă, cu mai multe puzzle-uri interesante, o pisică ce te urmăreşte curioasă sau o pi-cătură de ulei care te ajută să traversezi o suprafaţă în-cinsă. Un joc pe care l-aş fi jucat cu plăcere şi mi-aş fi chemat şi prietenii să privească peştişorul auriu din ca-mera de zi. Nu a fost să fie. Sau poate vreau eu prea multe de la un titlu de doar 10 dolari.

■ ncv

alternativa



BALLANCE

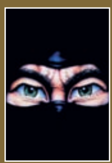
De fiecare dată când am jucat Ballance şi eu, dar şi cei care se uitau, trăgeam aer în piept şi apoi ne ţineam respiraţia. Faptul că sferele de hârtie, de lemn şi de metal au impuls, inerţie, aderenţă, masă, diferite de la una la alta, dar şi faptul că totul se petrece printre nori pe nişte şine şi platforme prea mici pentru a-ţi da siguranţa curbelor face din acest joc un deliciu.

www.ballance.org

BUNE:
- grafica
- ideea

RELE:
- fizica
- implementarea

CONCLUZIE:



i-Fluid nu mi se adresează, e doar un joc frumos cu câteva idei şi puzzle-uri interesante, dar cu o picătură de apă cu proprietăţi extraterestre şi implicit un gameplay enervant din cauza modului neintuitiv în care stropul interacţionează cu mediul înconjurător.

7,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	06



Gen Action/Platform **Producător** Exkee **Distribuitor** store.steampowered.com
ON-LINE www.i-fluid.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1 GHz **Memorie** 512GB RAM **Accelerare 3D** Radeon 9700





Păziți-vă DS-ul, vin fermierii veseli!

Se prea poate să nu fiți familiarizați întru totul cu foarte de succes franciza Harvest Moon, care și-a făcut apariția prin multe titluri pe mai multe generații de console... și vă înțeleg perfect. Nici eu nu prea știam care-i manevra când mi-a trântit KiMO cutiuța jocului pe masă, însă ambalajul nu prevestea nimic bun. Cum n-am scăpat de el și-a trebuit să-l butonez, revin cu amănuntele de rigoare. Mda, Harvest Moon te pune-n cizmulițele unui tânăr fermier cu ambiții mari dintr-o lume fantastică, în care Zeul și Zeița Recoltelor veghează asupra productivității harnicilor tovarăși. Cum o vrăjitoare simpatică, dar puțin răutăcioasă și foarte enervată de ce-i iese pe gurița Zeiței Recoltelor, reușește să o trimită pe respectiva într-o altă dimensiune în loc s-o amuțească, lucrurile nu par prea fericite din perspectivă agricolă pentru locuitorii Văii Nu-Mă-Uita. Așa că, în calitate de fermier harnic, te pui cu osul pe treabă și începi să muncești conștiincios, pentru a crește animale și recolta fructe și legume, câștigând favoruri și spiriduși ai recoltelor de partea ta. Numai spiridușii pot readuce superbul zâmbet al Zeiței în Vale, dar pentru asta, protagonistul trebuie să facă și un sacrificiu suprem: să-și întemeieze o familie. Cu nevasta de rigoare, bineînțeles, pe care o poate alege din rândul femeilor obișnuite sau din specii mai exotice și mistice, precum vrăjitoare sau sirene. Sigur, nici asta nu e simplu, fiindcă trebuie să-i câștigi inima, ținând cont de ce-i place și ce nu. Ca gameplay, cea mai mare parte din timp ți-o petreci trebăluind prin ogrăzi, culegând ad labam (sau cu unelte) roadele muncii și exploatând tot felul de parcele. Mai construiești un hambar pentru necuvântătoare, le mai mângâi să devină mai fericite și productive (pe touch screen, desigur - o întrebuințare cu adevărat „genială" a capacităților DS-ului. Provocarea vine însă din managementul zilei de lucru. Dacă lucrezi prea aprig, ai toate șansele să cazi lat de oboseală și să pierzi orele de lucru rămase din ziua respectivă. Dacă nu-ți împarți prea bine și eficient activitățile, progresezi greu (choices, choices). Productivitatea este răsplătită pe deplin, fiindcă poți vinde produsele muncii și apoi cumpăra tot felul de proprietăți și obiecte noi pentru a-ți extinde afacerea, dar problema e că odată ce treci prin toate activitățile posibile, totul de vine repetitiv și chiar începi să te simți ca un pălmaș care trage cu sapa pentru altu'. Păi, nu există piața muncii pentru asta, mai trebuie să ne reamintească și jocuri aparent inocente ororile existenței? Iar, după o documentare prealabilă și o scurtă butonare a unui Harvest Moon mai vechiuț, apărut pe Gameboy Advance, mi-am dat seama că varianta pentru DS pur și simplu nu aduce nimic nou și interesant, nici grafic, nici sonor, în niciun caz ca gameplay sau poveste (ce ți-e și cu umpluturile astea și cu filmulețe intermediare interminabile și plictisitoare, peste care nu poți sări), dar mai rău este că ecranul tactil al DS-ului este implementat complet redundant, pentru managementul obiectelor, care poate fi făcut la fel de bine și din taste și pentru minigame-uri, care mai de care mai penibile și plate. Hmm, cu excepția blackjack-ului, care este aproximativ singura chestie bună în legătură cu joculetele ăsta. Așadar, cum spuneam în deschidere, păziți-vă DS-urile de fermierii veseli din Harvest Moon DS. Nu de alta, dar are și micuța consolă respect pentru sine și s-ar putea să crape de nervi la vederea lui.





■ **Caleb**



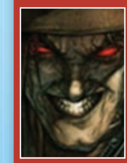
Harvest moon arată cum poți să utilizezi în cel mai neinspirat mod posibil ecranul tactil



BUNE:
- nu vă obligă nimeni să-l jucați
- danga-langa, trece vaca
- poți să te dai la sirene

RELE:
- în ansamblu, praf
- utilizare execrabilă a posibilităților DS-ului

CONCLUZIE: Din momentul în care l-am pornit până când am cedat, având conștiința împăcată că am jucat destul cât să-i văd toate aspectele, Harvest Moon m-a făcut să înjur și să mă deprim la gândul că există oameni (și există mulți fani) în stare să joace o asemenea porcărie. DS-ul e plin de joculețe infinit mai bune, mai arătoase, cu lipici și tot ce trebuie. Nu văd de ce trebuia să existe așa ceva.



4,6

GRAFICĂ	06
SUNET	04
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	03
IMPRESIE	04



Gen Strategie **Producător** Marvelous Interactive **Distribuitor** Rising Star Games **Ofertant** TNT Games Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.rebellion.co.uk

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• Luptă până la nivelul 80
• Înfruntă forţele lui Arthas the Lich King
• O nouă hero class - Death Knight
• Controlează puternice arme de asediu
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
În magazine din 13.11.08
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.





Întotdeauna am căutat să înțeleg raportul, invers proporțional și din ce în ce mai pronunțat în cazul meu, dintre „farmecul" dezvoltat de jocurile Indie versus cele Big Corporation. Ce fac diferit aceste mici grupuri de oameni și ce se pierde în globalizare? (oare mai angajează ăștia de la Flower Power?). Reușesc, de exemplu, să joc cu o plăcere anormală un flash în care nu trebuie să apeși decât un singur buton (Canabalt), dar mă plictisesc în fața enormității de opțiuni „degeaba" din GTA4. Poate am



ajuns un elitist și, la fel cum mi se întâmplă cu filmele, saturat de tipare, caut experimente, idei noi sau pur și simplu altceva.

Doar câteva jocuri îmi mai contrazic această stare, remake-urile. Ultimul încercat este Resident Evil, unu, printre puținele care mi-au scăpat, dar acum la îndemână, pe Wii. Cu texturi, animații și sunete remasterizate, cu efecte și umbre aduse la zi, dar cu aceeași poveste, design de nivel și dificultăți ale originalului. Titlul ăsta a reușit să-mi redea bucuria jocului pur și să mă convingă odată pentru totdeauna că tot ce s-a făcut după a fost, cel puțin pentru mine, din ce în ce mai fad, mai comercial. Un gust de plastic îmi rămâne acum în gură de fiecare dată când mă gândesc prin comparație la Resident Evil 5, chiar și la 4.

Jocurile și-au pierdut sufletul pe drum, oamenii din spatele lor nu le mai clădesc cu pasiune, ca pentru ei, bucuria creației s-a transformat în muncă, șabloane trebuie acum urmate, produsul tre' să placă unei mulțimi cât mai mari și nu neapărat celor care le clădesc. E exact diferența dintre băcănia de la colț, unde intri mereu cu plăcere pentru că găsești înțelegere printre fructe și legume „alese", și hypermarketul cu gust de depozit și miros de otravă unde intri doar ca să ieși mai prost (și fără bani).

Mă simt neputincios în fața acestui motostivuitor numit societate de consum și nu am niciun sfat de dat, poate doar să vă rog să vă suprasubliniați „ura", dacă sunteți în asentiment desigur, prin revizionarea Fight Club-ului, de data asta cu prietenii care nu l-au văzut și poate să încercăm să rezistăm măcar o zi nevoii inoculate de mol, junkfud, șoping etc.

INdie

Jocurile indie au de partea lor exact ce au început titlurile mari să piardă pe drum: personalitate, unicitate, pasiune. Indie nu se ferește să dea cu tine de pământ și să-ți spună că ești prost când nu ești în stare, nu sunt politically correct, nu se adresează tuturor, dar mai ales, încearcă mai mereu să surprindă, să inoveze.

Au trecut șase luni de când Steam Brigade a intrat sub radarul meu și nu a avut nevoie decât de două screen-uri pentru a mă convinge să-l încerc. Mă așteptam la un shooter side-scrolling 2D într-un univers steam-punk, însă eram departe. Steam Brigade e poezie, strategică. Poezie la propriu, pentru că aproape tot storyline-ul este în versuri, dar și la figurat, când privești la reușitele grafi-

ce. Strategică, pentru că se jură că este de fapt un RTS, 2D, side-scrolling. Ha!?!

În joc, conducem destinul unui tânăr al cărui tată, mare căpitan, a fost omorât mişeleşte tocmai de cel împotriva căruia a luptat toată viaţa. Ca moştenire, primim un mic balon-zepelin motorizat şi dorinţa arzătoare de a-i răzbuna moartea. Cum superrăufăcătorul Garr promite să nu se oprească până nu cucereşte lumea întreagă, pornim de-îndată, dar până la el drumul e lung, iar încercările-s complexe.

Foşti camarazi ne sar în ajutor şi ne recunosc ca pui de domnitor. Primele hărţi sunt la-ndemână, dar doar până la prima furtună. Şi-ncepem plini de noi cu unităţi puţine, care nu ştiu decât a merge bine. Primim apoi tancuri, belele şi antiaeriene, cazemate şi complexitate.

INDie

Gameplay-ul e simplu, dar genial. Fronturile de luptă se formează în jurul unor uzine producătoare de unităţi şi gaz, dar consumatoare de bani. Toate unităţile odată ieşite pe poartă avansează în stil Lemmings către fabrica inamică. Soldaţii împuşcă, dacă apucă, tot ce prind în drumul lor, dar mor la primul foc, mecanicii pot manipula tunurile fixe sol-sol sau sol-aer de pe câmpul de bătălie, dar nu le „accesează" decât dacă sunt „libere" (acestea sunt folosite şi de inamic, iar frontul avansează de cele mai multe ori sau, din contră, odată cu capturarea sau pierderea acestor piese de artilerie), tancurile sunt ceva mai rezistente, baloanele lansează bombe când ajung deasupra inamicilor, dacă nu sunt doborâte înainte de antiaeriană şi aşa mai departe.

Banii curg constant, dar nu suficient de repede pentru a spama inamicul şi de cele mai multe ori plutoanele mixte, dar mai ales ordinea în care „ceri" unităţi fac diferenţa pe linia frontului. Cel mai mare impact asupra bătăliei îl are însă chiar zepelinul tău, care vine dotat cu un magnet cu ajutorul căruia poţi ridica şi transporta orice trupă la punct fix. Ia aici în considerare că tancurile pot trage şi când sunt cărate, că braţul magnetic e flexibil şi te poţi juca cu inerţia pentru a schimba unghiurile de atac ale unităţilor transportate, că poţi ridica inamici de la sol pentru a-i arunca de sus, că antiaeriana nu se fereşte să te facă sită când te prinde, moment în care gazul (viaţa, dar şi carburantul aparatului tău) se termină cu rapiditate şi trebuie să dai o tură la uzină pentru un plin şi vei realiza că totul devine cât se poate de complex şi interesant.

INDIe

Bătălia se câştigă sau se pierde în momentul în care un mecanic intră în fabrica inamicului şi o „dezamorsează", dar până la acel moment deja ai încercat şi ai modificat zeci de strategii. Sunt misiuni în care terenul te ajută, altele care par imposibile şi câteva în care nici nu te vei mişca din loc, lupta va evolua fără tine şi tot ce vei putea face va fi să anticipezi, să trimiţi trupe la înaintare şi să le urmăreşti evoluţia pe comic-harta/GPS-ul din dotare.

A.I.-ul de-abia aşteaptă să te prindă pe picior greşit şi nu de puţine ori am crezut că victoria e aproape doar pentru a pierde în următorul minut graţie abilităţii lui de a-şi transporta mecanicii pe toată harta în momentele în care observă că eşti ocupat cu altceva sau ţi-a picat antiaeriana.

Cum au reuşit 5 oameni să nimerească pe toate palierele? O grafică cu stil, o muzică interesantă, un A.I. inteligent, un gameplay simplu, dar complex în acelaşi timp, storyline, strategie, acţiune, motor fizic. Nu sunt perfecte, dar simţi dragostea cu care au fost create.

Mă uit acum peste ultimele apariţii şi dau puţin înapoi privind la noul hamburger Wolfenstein, însă mă bucur ca un copil când aflu că Bookworm Adventures 2 (da, ştiu că nu e INDIE) s-a lansat şi d-abia aştept să-l joc şi să vă scriu despre el. Nu ştiu, poate nu sunt normal.

■ **INCV**

www.pedestrianentertainment.com









Knights of the Chalice

CAVALERII LUPTEI PE TURE

De ceva vreme, mi-am îndreptat atenția către scena indie. O inițiativă nobilă și foarte „rewarding", deoarece puținele surprize pe care le-am avut anul acesta au provenit majoritatea de pe scena „underground". Și dacă până acum m-am rezumat la a le juca și, din când în când, la a-l îndemna pe Caleb să mai presteze la rubrica Indie cu vreo „descoperire" de-a mea, acum mi-am agățat lenea în cui și m-am hotărât să vă povestesc despre Knights of the Chalice, urmașul spiritual al clasicelor RPG-uri de pe vremea când D&D-ul nu-și pierduse A-ul din frunte. Adică Gold Box-ul, seria Dark Sun și alte bijuterii de gen. Țin să menționez și Temple of Elemental Evil, CRPG-ul cu aromă de dungeon crawler care a surprins aproape perfect esența luptelor pe ture din pen&paper-ul D&D. Păcat că, în afară de combat (și ce combat, vericule), n-a mai surprins nimic și pe nimeni, dar cine suntem noi să spune pas unei plimbărici minunate prin dungeon-urile patriei? Knights of the Chalice este făcut din același aluat, dar, spre deosebire de Temple of Elemental Evil (remember Hommlet?), nu încearcă să pară mai mult decât este, dar este mai mult decât pare. Poveste subțire de tot, combat la superlativ. Tot pe ture, că așa-i șade bine CRPG-ului. Și un motor grafic care și acum un deceniu putea fi considerat old school. Mare noroc că am avut voința necesară să-mi nenorocesc ochii cu un font aproape imposibil de citit (l-au schimbat, totuși, la trei zile după ce am cumpărat jocul), căci sub haina prăfuită și pixelată am descoperit un joculeț deosebit de complex care poate sta cu fruntea sus alături de greii genului.



Sistemul de reguli nu este clasicul D&D 3.5, ci OGL 3.5 (Open Game License), o variantă puțin mai light și gratuită a giganticului set de reguli aflat sub oblăduirea celor de la Wizards of the Coast, sistem destinat producătorilor mai nevoiași, care nu-și permit să plătească taxele de licențiere (licență care oricum este în ograda celor de la Atari). Sau cel puțin asta am înțeles eu. Sfatul meu este să nu lăsați partea cu „puțin mai light" și/sau grafica de-a dreptul spartană să vă alunge. Nu cred că există la ora actuală un CRPG (D&D sau nu) cu un sistem de luptă pe ture atât de complex și de „credincios" pen&paper-ului. Poate doar Temple of Elemental Evil (pe care vi le recomand în cazul în care nu reușiți cu niciun chip să treceți peste grafica pixelată din Knights of the





Chalice). Sau Pool of Radiance (ăl tânăr), dar pe acesta vi-l recomand cu jumătate de gură și numai dacă ați epuizat toate alternativele.

AI-ul plecat (la studii, în străinătate), sabia +5 nu-l taie

Având în vedere că 90% din timp veți tăia în carne vie, producătorii (trei oameni hotărâți din câte știu eu) au acordat o mare atenție AI-ului. Iar eu voi face la fel. Să nu vă surprindă că o mare parte din acest articol este dedicat inteligenței artificiale. Nu plănuisem să mă întind atât de mult, dar nu se întâmplă foarte des să fii surprins în mod plăcut de inteligența unor simple sprite-uri.

Nu m-a dat pe spate faptul că AI-ul folosește din plin atacurile speciale (gen Grapple, Pin sau Bullrush).



Ceea ce m-a mirat foarte tare e că aceste atacuri sunt folosite cu cap, nu la voia întâmplării. Nu l-aș numi chiar genial (deși de vreo două sau trei ori m-a surprins prin tacticile sale), însă dă dovadă de logică și de nițel simț tactic și știe când și cum să exploateze anumite situații (nefavorabile pentru party-ul jucătorului). AI-ul este conștient de mediul înconjurător și știe să exploateze cam orice avantaj oferit de acesta. Ceea ce rar mi-a fost dat să văd într-un RPG. Mi-a cam stat inima în loc când am observat cum un mob dă năvală spre magul meu și reușește să-l împingă într-un căzănel în flăcări care-și vedea liniștit de treabă și încălzea sfios incinta, fără grija zilei de mâine.

Magul meu a încasat din scurt vreo 20 de puncte de damage și a dat instant ochii peste cap. Cu ocazia asta am aflat că anumite elemente de decor îmi pot răni grav omuleții. Bun așa.

A doua sclipire am zărit-o când am aplicat o tactică tare dragă mie (și nu numai mie, se pare), care a dat roade în nenumărate rânduri. Am castat web în fața party-ului și am așteptat cuminței ca AI-ul să șarjeze plin de curaj (și imbecilitate) spre omușorii mei, prin mijlocul pânzei îmbietoare, care-i aștepta cu brațele „dășchise". Iertată fie-mi vorba murdară, da' pixu! Jumătate din monstruleții umanoizi și-au încordat „arcele", ca-n baladă, și am luptat la umbră, ca spartanii lui Negru Vodă la Câmpia Mierlei, iar cealaltă jumătate (minus unul, care era mag și-mi pregătea surpriza meciului) încercând să mă flancheze ca pe ultimul țânc. Magul, dragul de el, după ce a evaluat situația și a luat pulsul câmpului de luptă, ca un adevărat mareșal pixelat cu INT 20, a trântit un fireball fix în mijlocul pânzei. Scumpa mea pânzuliță s-a făcut scrum, mamonii mi-au hărtănit magul și un fighter, și era cât pe ce să dau un reload, când o lovitură norocoasă a pus capăt domniei terorii instaurată de magul cu facultatea la zi. Convins că am avut de-a face cu un script care-a luat-o razna, am dat o



TIPS&TRICKS

Crafting-ul este ușor simplificat (n-aveți nevoie de rețete și ingrediente, „consumă" doar bani și experiență), dar funcționează și este deosebit de util. Aș putea spune că este aproape indispensabil, deci ar fi recomandat să aveți cel puțin un mag cu Craft Wondrous Items și Craft Wand. De ce? Resting-ul este restricționat, iar locurile unde vă puteți reface rezerva de vrăji sunt destul de rare, chestiune care crește importanța scroll-urilor și a wand-urilor și de aceea e foarte important să aveți la dispoziție și alte modalități de a casta vrăjile indispensabile.

Deoarece ordinea în care personajele acționează în luptă este calculată în funcție de inițiativă, n-ar strica să vă „echipați" devreme personajele cu feat-ul Improved Initiative. Mai ales wizard-ul. Sau clericul.

Charisma influențează doar prețurile. Cum n-o să vă petreceți prea mult timp prin mall-urile medievale, eu aș spune să nu-i acordați o importanță prea mare la generarea personajelor.

Chiar dacă dialogurile sunt cam puține și cam light, asta nu înseamnă că alegerile (și consecințele) sunt inexistente. Aveți grijă ce replici serviți NPC-urilor, pe cine lăsați să trăiască sau ce înțelegeri încheiați cu vreun NPC mai dubios.
S-ar putea să vă ajute, dar s-ar putea să se întoarcă împotriva voastră.

Deși party-ul ideal ar fi format din doi knights, un cleric și un wizard, simțiți-vă liberi să experimentați și cu alte „configurații" mai puțin ortodoxe.

Explorați, explorați, explorați. Quest-urile nu au limită de timp, deci sunteți liberi să scotociți fiecare colțișor al hărții. Cine știe de unde sare comoara.

Dacă vă simțiți neputincioși în fața unui inamic tare ca piatra, încărcați un joc anterior și mergeți la o plimbărică pe World Map. Cel puțin la început, clasicele random encounters sunt o sursă bunicică de experiență (pentru level up sau crafting) și ceva bănuți. Atenție, totuși, să nu mușcați mai mult decât puteți mesteca. Dacă nu vă simțiți în stare să căsăpiți dragonul care tocmai v-a tăiat calea, dați clic pe „Run away" fără rușine.

Nu vă sfiiți să vă transformați magul cel firav în animal de povară și să-l cocoșați cu zece armuri de un chintal fiecare. Obiectele n-au greutate, nu există „carry weight", deci sunteți limitați doar de spațiul din inventar (16 sloturi în backpack plus cele clasice).

Știu că sunteți tentați să vă dovediți măreția și potența într-ale magiei și vă mănâncă degetele să nimiciți lăcuste cu fireball-ul, dar încercați să vă conservați vrăjile. Don't overdo it, vorba lui Merlin. După cum am mai spus, resting-ul este restricționat, dungeon-ul e mare și aveți mari șanse să vă treziți în curul gol în fața unor sataniști pe steroizi și să mușcați țărâna când vă e lumea mai dragă.







rarită pe forumurile oficiale şi pe RPGCodex (rar mi-a fost dat să văd un asemenea entuziasm pe acolo), unde am căutat oameni care-au avut o experienţă similară. Şi am găsit vreo doi, ceea ce înseamnă că nu a fost doar o întâmplare.

Mai am încă o povestioară şi vă las în pace. Pus faţă în faţă cu o herghelie îndrăcită de păianjeni uriaşi, mi-am plasat party-ul într-un coridor îngust (în care încăpea doar o singură gânganie) cu fighterii în faţă şi cei doi casteri în spate. M-am bazat prea mult, se pare, pe furia oarbă a lighioanelor. Planul era simplu. Fighterii „buff-aţi" până-n măduva oaselor, setaţi pe Ready/Approach (atacă automat primul mob care intră în raza lor de acţiune). Insecta vine şi, până să se dezmeticească, primeşte două în numele tatălui. Cu puţin noroc (nu vă bazaţi prea mult pe el), măcar un fighter prinde un crit şi-l lasă pe nenorocit fără suflare. Şi dacă nu e crit, nu-i bai. Goanga va rata şi turul următor sigur îi fac felul. Gut! Planul merge ca uns. Prima bâzdâganie muşcă pământul, eu îmi frec mâinile de plăcere cu gândul la măcelul care va urma. Din nou, pixu! În loc să vină cuminţel la tăiere, următorul monstru dă Delay, după care Ready/Approach. Mai apar vreo câţiva păienjenei prin peisaj, însă niciunul nu se încumetă să vină la nenea. Lăsaţi gângăniile să vină la mine, strigă clericul nervos! Începe un duel al răbdării. Eu nu ies, că nu-s prost, el nu vine la mine, că-i place viaţa. Colac peste pupăză, apare şi regina, care începe să-mi arunce în cap cu vrăji. Să vă f*t, vin eu la voi. Lipsit de orice fărâmă de inteligenţă şi bun simţ, scot fighterii la înaintare. Regina se prinde că cioLAN e prost, scuipă un web şi-mi prinde bunătate de echipă de şoc. Pe care o toacă mărunt, în timp ce un alt nenorocit de paiang îmi mestecă tacticos magul. Convins că nu mai am scăpare, dau un reload (nu puteţi salva în timpul luptei, ceea ce adaugă un plus la dificultate, parcă n-ar fi fost prea cinstit să salvăm înaintea fiecărui roll) şi numai de-al dracului aplic aceeaşi tactică. Care funcţionează puţin mai bine decât data trecută, pentru că după vreo jumătate de oră de tatonări, AI-ul îşi pierde răbdarea şi-mi cade în plasă. La figurat, că oricum n-avea rost să castez web, pen'că păianjenii sunt imuni la aşa ceva. Până la urmă am câştigat şi aşa (AI-ul s-a plictisit să tot sară peste ture şi s-a repezit la mine într-un final), însă cu PC-urile pe jumătate moarte şi cu rezerva de vrăji epuizată. Deci n-a fost cea mai bună tactică, mai ales că în dungeon-urile mai mari nu găseşti la fiecare pas un foc de tabără unde te poţi odihni şi-ţi poţi reface vrăjile.

Un sfat: protejaţi-vă casterii. AI-ul tânjeşte după cărniţă proaspătă de mag şi în majoritatea cazurilor va da năvală către casterul party-ului. Şi nu oricum, ci va alege o rută care ocoleşte obstacolele (deci nu vă bazaţi pe web-ul ăla pe care l-aţi castat în speranţa că AI-ul este îndeajuns de imbecil încât să-şi trimită învăţăceii direct în mijlocul pânzei, la moarte sigură) şi, cel mai important, care nu va declanşa AOO-uri (Attacks of Opportunity). Pe de altă parte, după cum s-a plâns un amic, e cam enervant când vezi o cotarlă de lup cu INT 4 cum face slalom printre fighterii tăi şi sare la gâtul magului de parcă singurul scop al neamului câinesc ar fi să stârpească orice urmă de magie din lume. Sau cum un zombie a fost dotat cu spirit de conservare şi refuză cu încăpăţânare să se proptească cu tărtăcuţa într-un zid şi să patineze pe loc ca fârtaţii săi din filme în aşteptarea unui buzdugan între felinare. E bine şi aşa, totuşi, că nu te plictiseşti şi poţi avea surprize neplăcute şi într-un encounter banal. Când creşteţi binişor în nivel, lucrurile vor deveni ceva mai simple (a se citi „mult mai simple"), dar asta nu înseamnă că veţi conduce în luptă patru dumnezei de-o şchioapă pentru că producătorii au avut grijă să nu duceţi lipsă de provocări. Deci fiţi cu ochii în patru.

Trei, Doamne, şi toţi trei...

Din păcate, „mulţumită" OGL-ului şi limitărilor engine-ului, avem la dispoziţie doar trei rase (Human, Mul şi Half-Elf) şi trei clase (Knight, Cleric şi Wizard). În plus, anumite abilităţi cunoscute vouă din alte jocuri D&D au trebuit să dispară (cum ar fi, de exemplu, Turn Undead al clericului). Aceste lipsuri nu m-au deranjat precum mă aşteptam, însă chiar am simţit lipsa clasei Rogue (una dintre clasele mele favorite). Pe lângă faptul că un Rogue este extrem de interesant de jucat, mai ales în lupte, câteva capcane răspândite prin dungeon-uri, ceva uşi încuiate, comori ascunse şi pereţi falşi ar fi adăugat mai multă sare şi piper dungeon-crawling-ului din Knights of the Chalice. Duse sunt şi clasicele skill-uri, dar nici lor nu le-am simţit prea mult lipsa. Restul diferenţelor vă las pe voi să le descoperiţi. Iar dacă nu sunteţi la curent cu OGL, nu-i bai. Ajutorul in-game este fantastic. Regulile şi descrierile feat-urilor, vrăjilor etc. se află la doar un clic sau două distanţă, iar fontul „help-ului", deşi puţin obositor, este lizibil (ni se promite o versiune îmbunătăţită). Feedback-ul este şi el impresionant şi foarte uşor de accesat. Daţi un singur clic pe cele două zaruri afişate în stânga sus şi veţi putea studia în linişte fiecare roll.

În încheiere vă spun din nou că grafica „a la Ultima 6" (care, în cazul unora, este un avantaj), povestea subţirică sau faptul că sistemul de reguli a fost ciuntit din varii motive nu fac din Knights of the Chalice un joc superficial. Repet, cu excepţia lui Temple of Elemental Evil, nu cred că există la ora actuală un CRPG (D&D sau nu) cu un sistem de luptă pe ture atât de complex şi de „credincios" pen&paper-ului. Merită toată atenţia, mai ales a nostalgicilor care duc dorul TB-ului şi/sau al jocurilor din vechime. Probabil singura frână ar putea-o constitui preţul (aproximativ 15 lire sterline). Dar, na, entertainment-ul nu este neapărat gratuit. Eu unul l-am considerat o investiţie bună când, după 17 ore de joc (şi încă nu l-am terminat), am ajuns la concluzia că aceiaşi bani nu m-ar fi ţinut mai mult de cinci ore pe o terasă.

■ **cioLAN**

ON-LINE: WWW.HEROICFANTASYGAMES.COM

STUNTS

GEN Race game **PRODUCĂTOR** Distinctive Software, Inc. **DISTRIBUITOR** Brøderbund, Mindscape **LANSARE** 1990 **ON-LINE** N/A

Acei oameni demenţi şi cascadoriile lor minunate

Aminteam în numărul trecut că Stunts a fost unul dintre titlurile zemoase are erei ludice paleozoice, adică evul în care 15 mega de HDD şi 4 mega de RAM erau dotările standard ale unui computer NASA. Ei bine, dragilor, prin vremea aia parca pe PC-ul meu un joc dement cu maşini nervoase, chef de acrobaţii şi talent nativ să nimerească şi pe Ieremia şi oiştea şi gardul. Adică, pardon, ăla talentat eram eu. Dar s-o luăm de la capăt.

A fost odată

… ca niciodată, pe vremea când „jocuri cu maşini" nu însemna NFS, iar NFS nu însemna „nu fac sex că io prefer să salivez la o porcărie de joc lansat de nşpe mii de ori până acum, doar că au schimbat grafica pe ici, pe colo, au pus nişte pipiţe în cadru şi mi-au spălat creierii cu o campanie de moronketing."

Aşa, deci pe vremea când joacele ştiau să fie faine fără să participe la „Pimp my graphics", apărea din ograda lui Distinctive Software un joc cu vagi pretenţii de 3D, botezat simplu Stunts. Ulterior, peste eticheta originală a fost



trântit un pompos 4D Sports Driving, nume care a prins aşa de bine că eu habar n-aveam de el.

Raportul de la garaj

… sună cam aşa: 11 maşini cu transmisie automată şi nu prea (după cum ţi-e voia şi îndemânarea de şofer virtual), şase oponenţi ordonaţi frumos în mod crescător, de la şoferul cu permisul luat în Argeş şi până la o clonă relativ decentă a lui Schumacher, trasee după pofta inimii, că nu te opreşte nimeni să pui mâna şi să-ţi faci de lucru cu… Dar despre asta puţin mai încolo.

Îţi alegi maşina (adică vorba vine o alegi. Cei care-au testat jocul la vremea lui mai ţin minte că existau două alegeri mari şi late: Jaguarul pentru tura de încercare şi dubioşenia cu valenţe de monopost de Formula 1 (Porsche March IndyCar pe numele de fată) pentru curse profi şi recorduri impresionante. Restul şeptelului din garaj era cam degeaba), îţi alegi adversarul (mergea şi fără, dar n-avea niciun haz), traseul şi dă-i bătaie, că timpul nu stă în loc pentru tine.

Ai pornit în trombă? Ai accelerat la maximum? Ai ratat curba? Te-ai oprit în pom? S-a făcut zob maşina? Felicitări, ai stofă de campion. Şi eu am început la fel. Acum nu mai e o noutate, dar pe vremea lui, Stunts venea cu un pui de fizică absolut delicios în cursă. Nu ştiu sigur, dar tind să cred că era cam primul titlu în care maşina nu se încăpăţâna să rămână pe drum sau prin zonă, indiferent cât de stângace era manevra şoferului. Din contră, o curbă strânsă luată fără frână la podea îţi garanta o călătorie de vis până la dracu-n praznic, un derapaj ca-n filme sau un stop definitiv şi irevocabil



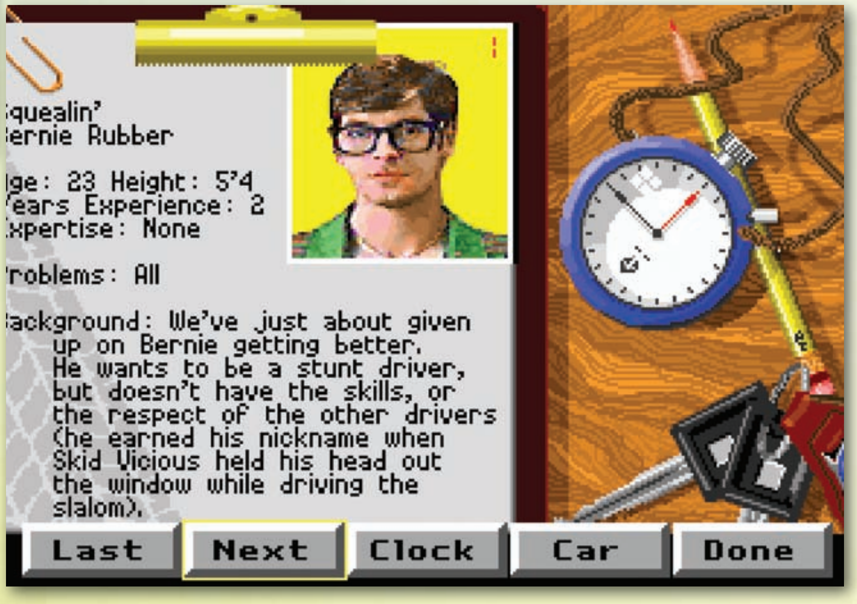
prin lac, râu, ram, bloc de ciment pus de-al naibii în drum sau orice altă parascovenie catalogată drept obstacol. Şi dacă pe şosea mai mergea cum mai mergea, drumul plin de noroi sau cel îngheţat bocnă era gata oricând să contribuie şi el şi să-ţi tragă hoţeşte de volan când ţi-era lumea mai dragă.

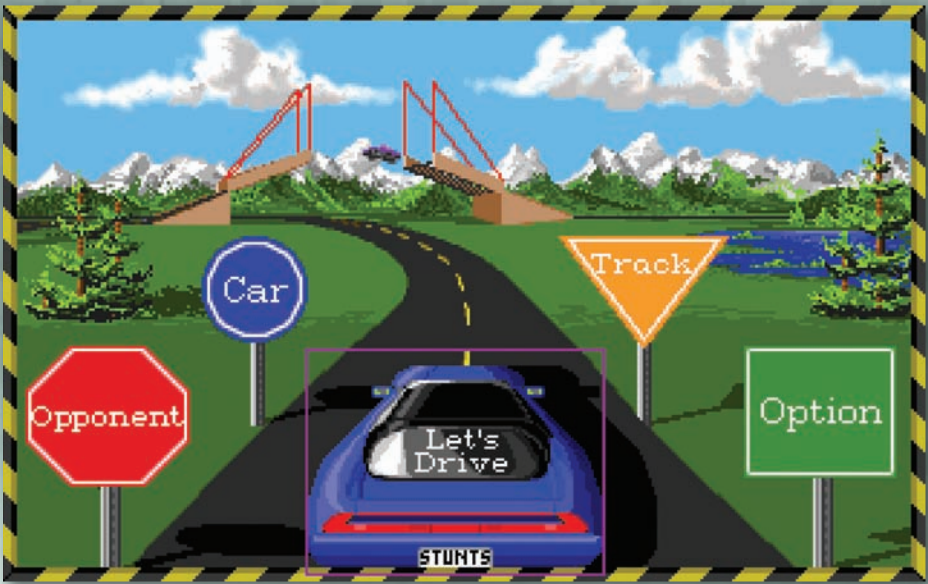
Ăia mici cred că au înjurat copios căpoşenia producătorilor de-a scoate un joc cu pretenţii de realism. Trecând peste mofturile fizicii, maşinile din Stunts vin la pachet şi cu o poftă nebună să crape în mâna unui şofer prost. Şi hai, că pe drum drept o mai dregi cum o mai dregi, dar ce te faci când vin sarea şi piperul jocului, adică exact Cascadoriile din titlu?

Welcome to McStunts!

Cred că singura chestie care lipsea din arsenalul de cascadorii auto al jocului erau cartofii prăjiţi. În rest, ai pe mână de toate: pante, rampe, looping-uri verticale şi oblice, tuneluri blocate la jumătate, poduri în spirală, tuneluri, drum în unghi de 45 de grade şi lista ar putea continua destul, dar am şi eu o limită de caractere per pagină. Mai adaugă în ecuaţie şi câteva tipuri de teren (predefinite din păcate) şi cred că e clar: linia de finiş e acel ceva al naibii de greu de trecut.

Greu, dar merită. Eu, de exemplu, mi-am găsit o motivaţie destul de bună





în mutrele oponenților învinși. De la simpla resemnare la furie cu iz de „dați-mi o bombă și mă detonez!", galeria de semi-animații știa să treacă decent pe la fiecare treaptă intermediară. Destul cât să-mi gâdile orgoliul și să-mi înflorească pe figură un rânjet parșiv care spunea doar „oare dacă-l bat de 10 ori la rând, îl văd cum înnebunește?".

În plus, era o chestie de orgoliu să-mi înregistrez cele mai reușite curse și să le revăd din când în când (total întâmplător, le revedeam exact după ce un amic se făcea praf și pulbere a nșpea oară într-un colț mai păcătos de traseu). Și da, asta era posibil într-un joc scos prin 1900 toamna. 1990, ca să fiu exact. Să mai spun că aveai și patru camere diferite care-ți înregistrau prestația, să nu rămână cumva vreun unghi nedisecat?

Că tot vorbeam de înregistrări, o să amintesc doar în treacăt că e un sentiment al naibii de fain să vezi cum zbori printre palele unei imense mori de vânt sau peste un șir de brazi ori peste oponentul chinuit cu o mașină care, comparativ cu a ta, e doar un bicisnic Trabant. Că tot tu ești responsabil și cu alegerea mașinii oponentului. Să vadă și producătorii ce obraz au jucătorii de Stunts.

Știi ce e un Buggy?

Nu, nu mă gândesc la mașinuța aia făcută din roți, motor și câteva bare de metal. Pe vremea când jucam Stunts, un Buggy era un bolid la alegerea fiecăruia, al naibii de rapid și în care circula Mr. Bug. Că deh, Mr. Bug era decis să-și bage coada și pe pista de cascadorie, să nu-și știrbească faima cumva.

Prima chestie care avea darul să mă scoată uneori din sărite era modul dubios în care jocul calcula ciocnirile dintre mașini. Erau acele momente speciale când nici măcar vopseaua nu se luase de pe aripile aflate în contact, iar jocul era bucuros să te anunțe că te-ai făcut praf, mașina ta e un buchet de flăcări și recordul personal s-a dus pulberii de suflet. Pentru că poate.

Alteori, aveai satisfacția să ieși chiar frumușel dintr-o curbă parșivă, să prinzi alizeul de coadă într-o tură de viteză maximă, să sari dealul, să urci până la nori, să plutești, să plutești, să plutești… așa, cam vreo jumătate de minut, după care picai fix ca un bolovan. Restul e tăcerea pompierilor.

Ultima chestie care știa să stoarcă niște înjurături sănătoase era gripa aviară. Sau porcină. Nu știu exact, nu m-am uitat sub capotă. Cert e că motorul strănuta o dată, prindea o viteză musonică, uita să te mai lase să controlezi ceva și te ducea în prima chestie disponibilă pe traseu.

Cireașa-editor de pe tort

Aminteam undeva mai sus că ai trasee după pofta inimii dacă… pui mintea la muncă și îți faci. Jocul vine la pachet cu un editor cât se poate de simplu și de simpatic. Ai toate tipurile de trasee, toate șicanele posibile, elemente de decor, multe alte bucurii pe care le-am folosit și le-am răsfolosit. Limita e cuprinsă între terenul predefinit (doar o mână de variante) și imaginația fiecăruia. Eu unul eram specialist în trasee de viteză. Atenție, când spun viteză, nu înțeleg „deci fac un ou pe post de traseu și gata". Rampa, tunelul semi-închis, traseul ridicat pe-o latură la 45 de grade, toate astea se adunau într-o frumusețe de viteză extra, greu de stăpânit în curbe dacă nu te tăia capul să le faci mai cu dichis. De testat am testat cam orice chichiță pusă în pachetul jocului și, în final, aveam o colecție chiar foarte mișto. La un moment dat, începusem să realizez trasee bifurcate, să-mi las amicii să aleagă varianta mai ispititoare și să-i văd cum plonjează dintr-o curbă în spirală fix în apă. C-așa-i în Stunts.

Închei paragraful cu un amănunt interesant: editorul avea sistem anti-prost. Te verifica pas cu pas, îți arăta unde ai făcut-o de oaie, corectai, salvai, jucai.

După Stunts, mulți clonați s-arată

Îl mai jucăm? Da, îl mai jucăm. Spre surprinderea mea, există încă destui dementi care joacă o bijuterie apărută acum 19 ani. Fac schimb de trasee, își arată mușchii în înregistrări de curse, năzbâtii de gen. Și cum pasiunea are și un suav miros de cașcaval, unii s-au gândit să pună la fiert și niște clone, adică niște jocuri complet originale care furau punctele tari ale Stunts-ului și le puneau sub capota proprie. Nu le mai amintesc aici. Spre dezamăgirea mea, n-au reușit să strălucească destul pentru a merita numele de continuare neoficială.

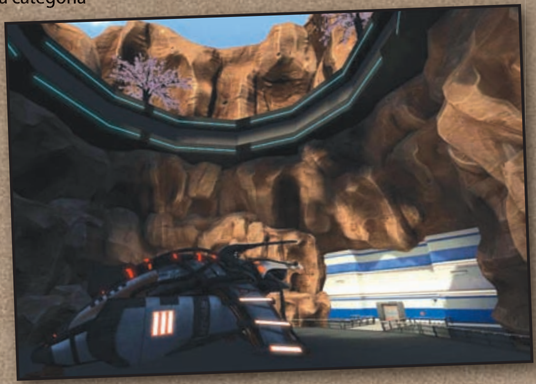
Acestea fiind spuse, eu vă las cu bine și mă duc să dau o tură de pistă. Am un traseu nou și un chef nebun să-l testez.

■ **Jack the Ripper**



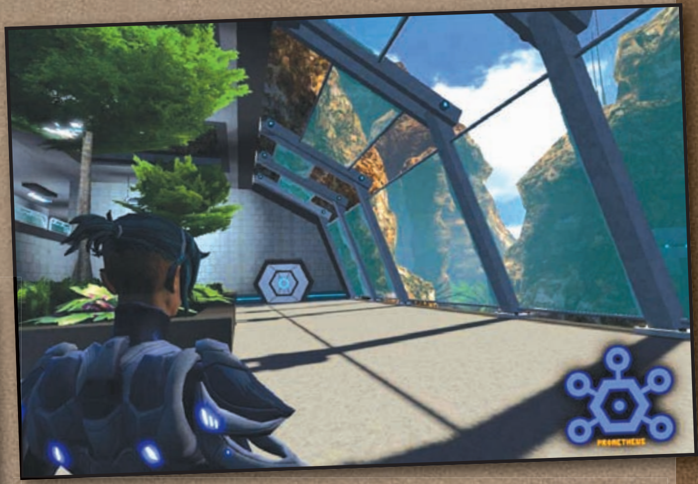
Prometheus
Unreal Tournament 3

Prometheus este un mod single player pentru Unreal Tournament 3 ce a reuşit să câştige locul întâi în cea de-a doua fază a competiţiei Make Something Unreal, la categoria Best Game Mod. Prin urmare, n-ar trebui să ne îndoim de calitatea lui, pentru ca apoi să fim surprinşi cu gameplay-ul său aproape inovator. Zic aproape pentru că este posibil să existe undeva un joc obscur care foloseşte aceeaşi reţetă. Dar mă îndoiesc.



În Prometheus, jucătorul este subiect de test pentru dispozitivul (surpriză!)... Prometheus, o maşinărie ce îţi permite să derulezi timpul şi să te zbengui alături de tine însuţi într-un timp anterior şi să-ţi coordonezi mişcările cu eu-ul de acum câteva momente. În acest fel, poţi accesa diverse întrerupătoare într-o anumită ordine şi chiar îndeplini diverse sarcini împreună cu versiunile tale din trecut, pentru a permite actualei tale versiuni să progreseze prin cele două niveluri ale mod-ului. Există chiar şi un tutorial care îţi explică cum funcţionează mecanica de joc. Restul este... joc.

Cu siguranţă, mod-ul este cel puţin interesant şi merită toată atenţia posesorilor jocului Unreal Tournament 3, mai ales dacă o ţineţi degeaba instalată pe hard (huo!). Pentru că nici nu ştiţi ce pierdeţi.





STALKER Complete 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Dacă nu aţi jucat încă cel mai imersiv şi atmosferic shooter al anului 2007 sau pur şi simplu vreţi să-l rejucaţi, acest mod este pentru voi. Rodul a mai multe luni de muncă, STALKER Complete 2009 ne invită în universal S.T.A.L.K.E.R. aşa cum nu l-am mai văzut până acum. Cu grafică 2.0, cum îi place creatorului s-o numească. Însă, spre deosebire de alte mod-uri globale, cel de faţă nu alterează povestea originală şi gameplay-ul.

Ce face el diferit? Ei bine, creatorul mod-ului şi-a folosit, zice el, anii de experienţă şi expertiză în domeniul picturilor ce înfăţişează peisaje şi talentul de design pentru a folosi conţinutul creat de comunitatea S.T.A.L.K.E.R. ca să-l remodeleze într-un singur pachet ce urmează o singură direcţie artistic unificată. Unele lucruri au fost ajustate, altele refăcute de la zero. Important este că a pus accentul pe experienţa de joc, şi nu pe anumite caracteristici. Aşadar, ce mai aşteptaţi? Instalaţi mod-ul de pe DVD şi retrăiţi aventura.





■ KiMO

G.I. JOE
THE RISE OF COBRA THE GAME

7

GEN Action **PRODUCĂTOR** EA Mobile **DISTRIBUITOR** EA **OFERTANT** Vodafone live! **FORMAT** J2ME





Supereroii sunt mai peste tot în ultima vreme, inclusiv pe telefoanele mobile, iar ultima lor ispravă în domeniu se intitulează G.I. Joe: The Rise of Cobra, joc lansat împreună cu filmul ce poartă (aproximativ) același nume.

Bazat pe figuri marcante din catalogul cu supereroi ai anilor '80, noul shooter arcade ne pune pe tavă cel puțin zece eroi înarmați până-n dinți, cu scopul de a pune capăt pericolelor mondiale ce aplanează îndeosebi asupra Statelor Unite. De la Polul Nord până prin jungle și deșerturi, G.I. Joe este acolo ca să scape lumea de bandiți. Povestea? Păi să vedem. G.I. Joe este cea mai tare trupă de elită din parcare, linia întâi în lupta împotriva amenințărilor la adresa păcii mondiale. Misiunea lor actuală: lichidarea unui grup de băieți răi conduși de Comandantul Cobra, un tip specializat în traficul de arme și alte fărădelegi adiacente, care și-a pus în minte să devină, nici mai mult, nici mai puțin decât stăpânul lumii. Dușman de moarte al ansamblului G.I. Joe, Cobra pune la cale lichidarea lor organizând un atac surpriză și uite așa începe distracția.

Putem selecta doi soldați de elită, pentru ca apoi să le conducem destinele de-a lungul a 20 de niveluri de joc. Duke Hauser, cu a lui pușcă de asalt M2X1 și lansatorul de rachete de la cingătoare, Snake Eyes, Scarlet și compania sunt din nou la datorie, luptând împotriva lui Destro și a Baronesei (cine știe, cunoaște). Chestiunea e că eroii sunt împărțiți pe clase, victoria depinzând de modul în care mixezi cu succes abilitățile unui infanterist cu cele ale unui luptător din trupele comando. Fiecare poate căra cu el două arme – una primară, cu muniție infinită, și una secundară sau o abilitate care îi scoate în evidență unicitatea. După alegere, totul se rezumă la împușcături, bâzâieli de arme laser, bubuieli, salvarea unor camarazilor răpiți și colectare de puncte ce deblochează noi combatanți. Recomandare: ține degetul apăsat pe trăgaci și colectează tot ce-ți iese-n cale. Acțiunea este condimentată cu scurte reprize în care putem controla vehicule și o serie de momente memorabile, ce includ orchestrarea unui atac cu raze laser de pe un satelit asupra trupelor inamice.



Din nefericire, modul de țintire nu este gândit prea bine, iar poziționarea defectuasă a camerei face adesea dificilă distingerea cu ușurință a inamicilor în care tragi. Iar dacă mori, trebuie să iei misiunea de la început. Din fericire, jocul are și o componentă multiplayer, ce permite unui număr de doi jucători să-l parcurgă în co-op.

În concluzie, G.I. Joe: The Rise of Cobra mustește de pac-pac însă este lipsit de profunzime. Pac-pac și cam atât. Drept urmare, un jucător călit probabil că îl va abandona, însă navetiștii cu siguranță îi vor aprecia simplitatea. Oricum, nu e bine să gândești prea mult când ești la drum. Sau...

■ mOBi



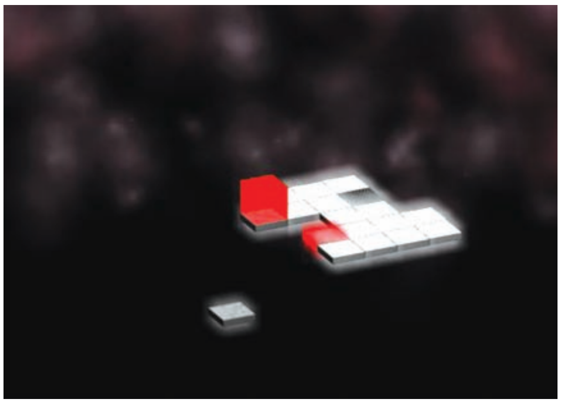
On the edge

Pe muchie de cuțit pătrat

http://www.flasharcade.com/puzzle-games/play-7536/on-the-edge.html

Demult, tare demult (pentru că habar n-am când exact am scris și am o lene vecină, soră și mătușă cu autismul să caut prin arhivă), vă povesteam despre un paralelipiped dreptunghic care n-avea treabă acasă și străbătea un univers întreg din pătrat în pătrat, doar-doar o ajunge la nivelul final.

Ei bine, drăcovenia despre care vă vorbesc azi se aseamănă într-o măsură cu joculețul amintit mai sus. Într-o măsură cu iz de radio Erevan, pentru că asemănarea e cam așa: nu e paralelipiped dreptunghic, ci e un cub și nu îți cere să descoperi singurul drum posibil prin hățișul de pătrate, ci să cureți tot nivelul în urma ta. Așa, în bunul stil sovietic: davai ceas, davai palton, davai podea. Eventual și davai restart, că sigur uiți un păcătos de petec de parchet stelar și trebuie s-o iei de la capăt. Ceea ce nu-i neapărat rău, dacă joci îmbibat de votcă. Tot în pur stil rusesc.

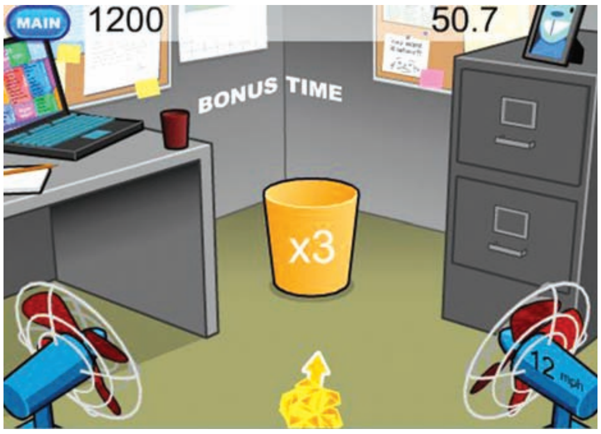


Să nu uit: dacă dai de greu, aruncă un ochi în tutorial. Sau du-te la Katiușa, că umblă vorba că ea se pricepe de minune să dea sfaturi, de pleacă toată lumea mulțumită și zâmbitoare de la ea. Cel puțin așa susținea un regiment.

Office Hoops

De testat când trece criza

http://www.flash-games.net/online/3876/office-hoops.html



Există două tipuri de funcționari publici: cei specializați pe ecologie (frecat menta, tăiat frunza la câini comunitari, împletit cozi de pisici mov) și ăia rapizi, corecți și eficienți, pe care-i vezi tot timpul dacă te uiți la Star Trek. Sau dacă bei spirt medicinal. Diferența e că privitorii de Star Trek îi vor vedea doar în Star Trek, pe când spirtiștii îi vor vedea alături de omuleții verzi, plivind cu nădejde chelia lui Picard. Sau mustața Rihannei. Sau în blana lui Lassie. În fine, spirt să fie, că posibilități sunt multiple.

Revenind la joculețul de față: ai 60 de secunde, câte cocoloașe de hârtie vrei, două ventilatoare care merg după cum au chef și un clic dulce care poate aduce un scor grăsan dacă îl dai când trebuie. În rest, te orientezi: mai schimbi direcția în funcție de cum bate vântul, te chinui mai mult la aruncările speciale care aduc un bonus de timp, de bani sau de valoare (că poate mă citesc și maneliștii. Și cred că e frumos să le ofer măcar un cuvânt pe care-l pot citi fără să scoată abecedarul de la naftalină.)

Max Damage

Pentru micul anarhist de acasă

http://armorgames.com/play/4368/max-damage



Micuțul Alfred Kalb avea două mari fixuri în viață. În primul rând, să învețe naibii să facă la oliță. Al doilea era ceva mai complicat sau așa părea după explicația agentului de asigurări și bătaia încasată de la taică-su' imediat după aia. Încă nu era pe deplin lămurit ce înseamnă indice ridicat de risc, copil cretin cu veleități de vandal, sau băi, în ce junglă l-ați crescut pe hotentotul ăsta?

Bine, pricepea exact ce înseamnă mi-a făcut mașina franjuri, dar nu-l ajuta cu nimic în ecuație. Știa că ăsta va fi deznodământul de la bun început. Oare e un clarvăzător? Neah, că bătaia (auuuu, fundu'!) n-o prevăzuse. Oare o fi rău să dai foc unui Mercedes nou-nouț? Wtf, săptămâna trecută folosise un camion de fertilizator natural pe Harley-ul vecinului și nici aia nu fusese bine. De-atunci i se tăiase macaroana la jucării și fiecare tentativă de „uite ce are copilu' ăla și io n-am" eșuase la fel: „Lasă, că tu ai ce n-are nimeni. Și ce am io? Tu ai urme de roată pe cap, dragule!".

Dacă ești un proaspăt părinte și ești gata să recunoști că îngerașul tău înclină să fie mai mult un plod satanic, răzgâiat, dement și cu apucături ca alea de mai sus, atunci ai o rezolvare. Ieí plodul, îl legi de scaun (folosește lanțuri sfințite, că nu se știe niciodată), pune-i mouse-ul în mână și dă-i liber la jocul de mai sus. Să-și stoarcă inteligența, să dea cu tunul și să facă paguba maximă admisă de nivel. Până la capăt. Poate că așa se satură de asemenea pofte.

Kickboxing

Un puzzle pentru viitorii Einsteini

http://www.miniclip.com/games/kickboxing/ro/

Sportul te liniștește. Serios. Uită-te la malacul ăsta pe care-l scot cioclii din arenă. Nu ți se pare liniștit? Crezi că ar mai putea să-l tulbure ceva? Absolut nimic. A găsit liniștea filosofică, calea spre spirala din absolut, Shamballa, Nirvana și Gargara, plus alte cuvinte indiene pe care nici măcar colorații ăia nu mai știu să le explice.



Sportul te întărește. Și mai serios. Bine, asta nu se aplică și la tastaturi, predestinate să fie făcute bucăți de furia luptătorilor. Că veni vorba, e bine că joculețul ăsta nu merge și în multiplayer local. Știu pe cineva care ar fi câștigat făcând adversarul KO cu subwoofer-ul.

Sportul te face mai inteligent. Înspăimântător de serios. După ce-l termini de câteva ori, te prinzi că am făcut mișto de tine în textul ăsta. Și poate vei avea chef să mă cauți. Bine, dacă insiști, uite că te ghidez tot eu: sunt negru, mă cheamă Barrack și stau într-o casă albă în Washington. Vino cu un turban și o cutie plină de fire. Dacă te întreabă ceva ăia de la intrare, zi-le direct Allah Ackbar! și zguduie cutia.

■ **Jack the Ripper**



Sunetul Secret se întoarce!

Între 7 septembrie și 15 noiembrie poți câstiga zeci de mii de euro! Ascultă Europa FM de luni până vineri, sună la 0372.069.599 și spune care este Sunetul Secret.
Dacă nu te prinzi, îți dăm un indiciu în fiecare zi, la radio și pe www.europafm.ro, iar suma crește cu 100 de euro la fiecare concurs! Atenție: Banii se reportează!!

www.europafm.ro

Europa fm
Un radio de milioane de români

LG GW620



Iată că promisiunile făcute la începutul acestui an încep să devină realitate. LG a lansat primul său terminal mobil ce folosește ca sistem de operare noua platformă Android, creată și dezvoltată de la zero de către Google. Noul sistem de operare este gândit din start pentru a oferi o compatibilitate cât mai bună cu o serie întreagă de aplicații special dezvoltate de către Google, dar și de alți entuziaști pentru a fi utilizate pe noile terminale mobile.

LG GW620 dispune de un ecran tactil de 3 țoli și de o tastatură de tip QWERTY, ce glisează într-un mod foarte elegant. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii se pot bucura de o sumedenie de facilități, făcând din acest smartphone mai mult decât un simplu device care facilitează comunicarea prin voce.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Ecran: TFT, touchscreen – 256.000 culori, 320x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2560 x 1920) (autofocus)
- Sunet: Polifonic, MP3/WMA/AAC/WAV
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail, IM, Push E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

EPSON PROCINEMA 9500 UB

Cele mai recente modele de video-proiectoare lansate sub brandul Epson fac parte din categoria home cinema. Acestea oferă imagini native 1080p și vin cu un set de noi funcții și tehnologii. Cel mai „dotat" model, ProCinema 9500 UB, se bazează pe tehnologia 3LCD și oferă un contrast dinamic, foarte greu de atins până în acest moment, de 200.000 la 1. Este o soluție profesională ce oferă imagini full HD proiectate în cele mai bune condiții. Proiectorul include și o funcție ce permite schimbarea intensității luminoase a lămpii în funcție de momentul zilei. Întreaga parte de optică este întrețesută cu fel și fel de filtre dintre cele mai sofisticate, totul pentru a oferi o imagine cât mai clară la dimensiuni cât mai mari. Tot în acest model, cei de la Epson au inclus și tehnologia E-TORL, ce are ca scop asigurarea unei intensități luminoase cât mai uniforme pe întreaga suprafață a imaginii proiectate.

Dezavantajul major al acestor echipamente este durata relativ scurtă de viață a lămpii, care în unele cazuri poate ajunge la 4 000 de ore de funcționare. Pentru că cei de la Epson vor să se asigure că vei fi încântat de acest produs pentru o perioadă lungă de timp, la achiziționare se livrează cu o extra lampă, pe care o schimbi atunci când este necesar.



SAMSUNG FUROT II

Curățenia din locuință nu ar mai trebui să îți dea bătăi de cap. Pur și simplu activezi acest aspirator minune pe care cei de la Samsung tocmai l-au lansat și poți pleca liniștit de acasă, lăsându-l pe el să facă toată treaba. Samsung Furot II are integrată o cameră video și cu ajutorul ei își poate stabili în orice moment locația în care se află, putând astfel curăța întreaga suprafața a casei, chiar și cele mai inaccesibile colțuri. La prima pornire, aspiratorul inteligent creează o hartă virtuală a casei și, în funcție de „obstacolele" pe care le întâlnește, își calculează rutele cele mai eficiente. Acest dispozitiv de curățat include o pompă pentru praf și două perii rotative pentru firele de păr. De asemenea, el include 8 senzori anti-coliziune și 3 senzori de proximitate, pentru a evita ciocnirea cu mobila sau alte piedici. Autonomia lui este de 90 de minute, iar dacă în acest timp nu a terminat de făcut curățenia, se poate întoarce singur la suportul propriu de alimentare. După aproximativ 2 ore, el își va continua munca exact din locul în care s-a oprit.



NOKIA X6

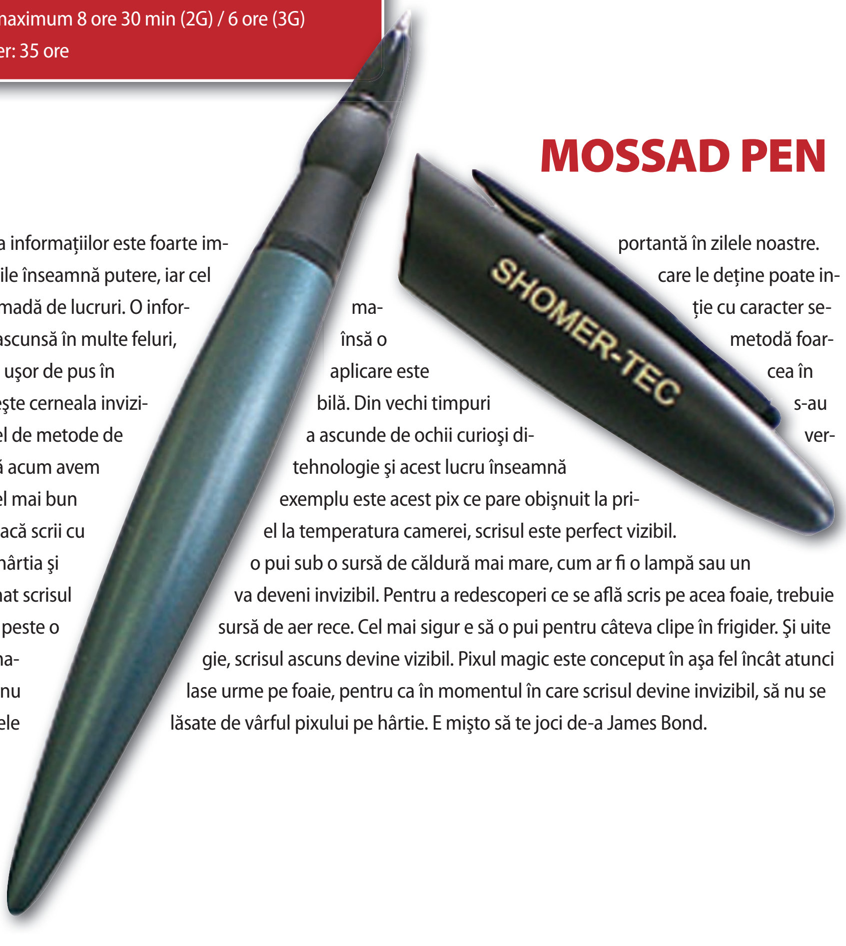


Nu ridica din sprânceană, acest telefon nu are nicio legătură cu modelul creatorului german de automobile. Ce-i drept, ambele produse arată excepţional, însă acum ne vom referi doar la capodopera celor de la Nokia. Proaspăt lansat, Nokia X6 îi va lăsa pe mulţi cu gura căscată. De data asta, cei de la Nokia s-au întrecut pe ei înşişi. X6 include un ecran tactil de 3,2 ţoli, 32 de GB de memorie pentru a stoca o grămadă de albume preferate şi oferă o autonomie de peste 35 de ore, evident în mod redare. Întreaga interfaţă este gândită pentru entertainment. Include aplicaţii uşor de utilizat, ce rulează foarte rapid şi răspund prompt la comenzi. După cum era de aşteptat, cu un astfel de ecran în dotare, era imposibil să nu existe optimizare pentru fotografii şi filme. Dacă încă nu eşti pe deplin convins, ce zici de nişte jocuri ce îngroaşă lista destul de lungă de aplicaţii ce sunt preinstalate, printre care titluri ca Spore sau Asphalt?

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 1900 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 111 x 51 x 14 mm
- Greutate: 122 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 16 mil culori, 360 x 640 pixeli
- Senzor de proximitate, Accelerometru, Suprafaţă rezistentă la zgârieturi
- Cameră foto: 5 MP, (2592 x 1944, autofocus, Dual LED, video light, geo-tagging)
- Sunet: MP3, AAC+, WMA, M4A, Polifonic
- Video Player: MP4, WMV, RV, 3GP
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- TV-Out: DA
- GPS: DA, Ovi Maps 3.0
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1320 mAh
- Stand-by: până 401 ore (2G) / 420 ore (3G)
- Talk time: maximum 8 ore 30 min (2G) / 6 ore (3G)
- Music player: 35 ore

MOSSAD PEN



Securitatea informaţiilor este foarte importantă în zilele noastre. Informaţiile înseamnă putere, iar cel care le deţine poate influenţa o grămadă de lucruri. O informaţie cu caracter secret poate fi ascunsă în multe feluri, însă o metodă foarte eficientă şi uşor de pus în aplicare este cea în care se foloseşte cerneala invizibilă. Din vechi timpuri s-au folosit fel şi fel de metode de a ascunde de ochii curioşi diverse scrieri, însă acum avem tehnologie şi acest lucru înseamnă simplitate. Cel mai bun exemplu este acest pix ce pare obişnuit la prima vedere. Dacă scrii cu el la temperatura camerei, scrisul este perfect vizibil. Însă dacă iei hârtia şi o pui sub o sursă de căldură mai mare, cum ar fi o lampă sau un foehn, automat scrisul va deveni invizibil. Pentru a redescoperi ce se află scris pe acea foaie, trebuie doar să o pui peste o sursă de aer rece. Cel mai sigur e să o pui pentru câteva clipe în frigider. Şi uite aşa, ca prin magie, scrisul ascuns devine vizibil. Pixul magic este conceput în aşa fel încât atunci când scrie să nu lase urme pe foaie, pentru ca în momentul în care scrisul devine invizibil, să nu se observe urmele lăsate de vârful pixului pe hârtie. E mişto să te joci de-a James Bond.

PANASONIC SC-BTX70 BLU-RAY DISC HOME THEATER SYSTEM

Printre cele mai recente lansări din această perioadă se numără acest sistem audio 2.1 de la Panasonic. Cei doi sateliți au un design special conceput pentru a se „asorta" cu un televizor LCD sau plasmă lângă care pot fi instalați. În ciuda acestui lucru, sunetul pe care îl oferă este foarte plăcut și puternic. Alături de subwoofer-ul puternic, sistemul audio are în componență și un player Blu-ray cu ajutorul căruia poți urmări filmele preferate în condiții excepționale de sunet și imagine. În cazul în care dispui și de un LCD sau plasmă de la același brand, poți să activezi funcția Vierra Link și în acest fel să controlezi volumul sau celelalte funcții ale playerului din telecomanda televizorului.



HTC TATTOO

Cei de la HTC nu au stat cu mâinile în sân și au lansat pe piață un terminal mobil care are ca sistem de operare noul Android. Avantajele acestuia sunt multe și bănuiesc că, în timp, odată cu apariția mai multor aplicații, din ce în ce mai multă lume va încerca să se familiarizeze cu el. Noul „tatuaj" al celor de la HTC promite că va face multe și mărunte, iar pentru a asigura buna funcționare a lucrurilor și o cursivitate în aplicațiile ce vor urma au inclus din start un procesor Qualcomm ce rulează la frecvența de 528 MHz. Printre lucrurile utile enumerăm și includerea unui accelerometru pentru a activa funcția auto-rotate a ecranului, funcția Sense UI, playerul video ce suportă formate dintre cele mai HD și, nu în ultimul rând, modulul GPS, foarte util la drumuri lungi.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 106 x 55 x 14 mm
- Greutate: 113 grame
- Ecran: TFT - touchscreen, 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, (2048 x 1536)
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA9, WAV
- Player Video: MP4, H.263, H.264, WMV9
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1100 mAh
- Stand-by: până la 340 ore (2G) / 520 ore (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 30 min (2G) / 5 ore 40 min (3G)



DEVIL DRIVE

Ştiu că sună înfricoşător, dar poate că asta e şi ideea. Iată ce idei au avut unii care se țin de şotii. Probabil colegii lor i-au păcălit de foarte multe ori, încât au ajuns să facă un astfel de stick. La prima vedere pare un stick USB obişnuit şi inofensiv. Distracția începe în momentul în care este inserat în unul din porturile USB ale calculatorului. Producătorii au gândit acest produs ca un fel de jucărie, un mod de a face glume pe seama colegilor de clasă sau, de ce nu, de birou. Ce face de fapt acest device? Ei bine, în momentul în care este conectat, sistemul de operare al PC-ului nu clipeşte la prezența lui. Nici măcar nu are nevoie de drivere. Efectele vizibile sunt însă total neaşteptate… cel puțin pentru posesorul respectivului PC. Aşadar, simptomele sunt următoarele: cursorul mouse-ului începe să alerge de nebun pe ecran, făcând fel şi fel de mişcări haotice, se activează aleator tasta Caps Lock şi, din când în când, apar caractere sau chiar fraze lipsite de înțeles. Îți dai seama ce şoc va avea „victima" acestei farse. Toate acestea pot fi controlate din cele trei butoane de pe stick. Astfel se poate seta intervalul de timp între două „efecte" şi durata lor. De reținut este faptul că prin aceste „glume" nu se va da niciodată niciun clic. Totuşi producătorii recomandă ca acest stick să nu fie folosit pe calculatoare din producție sau pe cele pe care se rulează aplicații vitale pentru a nu se ajunge la consecințe nu tocmai plăcute.

REMOTE BUDDY

Pare greu de crezut, dar tehnologia asta care dă năvală peste noi şi care ar trebui de fapt să ne facă viața mai uşoară uneori ne-o complică foarte mult. De-a lungul timpului, prin casele noastre au apărut tot felul de echipamente electronice care mai nou sunt controlate de la distanță prin intermediul unor telecomenzi. Fie că e vorba de telecomanda de la TV, de la DVD player, de la sistemul audio, de la aerul condiționat, de la media center, constați la un moment dat că s-au adunat atât de multe încât e destul de greu să le mai ții socoteala. Dacă se întâmplă să le rătăceşti prin casă, le cauți de te plictiseşti. Ei bine, unii cu mintea odihnită au creat acest prieten al telecomenzilor, ce poate stoca până la patru bucăți. Pe fiecare dintre telecomenzi se ataşează un senzor de culoare diferită. În momentul în care constați că ai „pierdut" o telecomandă, pur şi simplu apeşi un buton ce corespunde culorii telecomenzii pe care ai rătăcit-o şi instantaneu senzorul ataşat pe respectiva telecomandă va emite un semnal sonor, făcându-o mult mai uşor de localizat. Aşa că din acest moment nu mai trebuie să cauți de nebun telecomenzile rătăcite.



■ **BogdanS**

UN HOP ÎN CALEA UITĂRII

Fuse şi se duse şi vara asta. O grămadă de amintiri frumoase ne-au rămas în minte şi parcă abia aşteptăm să ne facem altele noi în vara următoare. Dar, până atunci mai e cale lungă şi o sumedenie de noi aventuri ne aşteaptă. Până să ajungem să ne pregătim de următorul val de distracţie, de această dată la munte cu multă zăpadă şi înconjuraţi de o grămadă de prieteni, trebuie să facem ceva cu fotografiile de peste vară. Multe carduri de memorie stau burduşite cu fotografii. O bună parte din ele le salvăm pe HDD-uri, alături de alte grămezi de fotografii şi filmuleţe realizate prin alte locuri, însă pozele foarte reuşite, care mereu ne vor trezi amintiri frumoase legate de oameni sau locuri prin care am trecut, vom dori să le putem admira într-un mod mult mai plăcut. Moda albumelor foto nu a dispărut, iar acum este mai uşor ca niciodată să ne completăm singuri colecţia de fotografii. Varianta clasică ce implică o deplasare la un centru foto e destul de uzuală, însă merită doar dacă dorim să tipărim cantităţi foarte mari de fotografii.

Însă, pentru acasă, am o variantă ceva mai simplă, fără deplasări inutile, fără timpi de aşteptare, dar care oferă satisfacţia propriei reuşite în intimitatea locuinţei personale. Recomand de această dată o serie de imprimante foto, din gama celor ultra compacte, dedicate fotografiilor de dimensiuni standard. Aceste imprimante nu ocupă mult spaţiu, sunt foarte uşor de utilizat, oferă o calitate incredibilă a tipăriturii, iar unele dintre ele nici măcar nu au nevoie de alimentare la priză pentru a le utiliza. Din oferta destul de bogată o să prezint câteva modele mai reprezentative. Majoritatea funcţionează cu tehnică de tipărire prin transfer termic, însă avem şi câteva modele ce folosesc tehnica clasică de tipărire cu jet de cerneală.

■ **BogdanS**

1



HP Photosmart A826

SPECIFICAŢII:
Dimensiune ecran: 5,6"
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: LCD Touchscreen

Lexmark P315



SPECIFICAŢII:
Dimensiune ecran: 2,5"
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Silenţioasă

2



3

Sony DPP-FP 85

SPECIFICAŢII:
Dimensiune ecran: 2,5"
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Conector HDMI

Canon Selphy CP780



4

SPECIFICAŢII:
Dimensiune ecran: 2,5"
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Modul wireless bluetooth

HP Photosmart A618

5



SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: 2,5″
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Greutate redusă

Canon SELPHY ES3

6

SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: 2,5″
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Modul Wireless Bluetooth



Panasonic KX-PX20

7



SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: 3,6″
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Conector TV-Out

Agfa AP2700

8



SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: 2,5″
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Conector TV-Out

Sony DPP-FP 75

9



SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: 3,6″
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Dispay rabatabil

Polaroid PoGo CZA-10011B

10



SPECIFICAȚII:
Dimensiune ecran: N/A
Compatibil PictBridge: DA
Cititor Card-uri: DA
Extra: Acumulator inclus

Sony TG7

HD la purtător



De mult timp visez la un astfel de produs care să îmbine într-un mod atât de simplu utilul cu plăcutul. Sony TG7 este rezultatul muncii multor oameni, iar acest lucru se vede de la prima privire. Acest model de cameră video face parte din categoria celor ultracompacte, adică a celor care pot fi foarte uşor transportate în buzunar sau „rătăcite” prin te miri ce colţ de rucsac sau geantă de voiaj. Deşi a fost gândită să o ai mereu la îndemână ca să poţi înregistra rapid faze dintre cele mai interesante, camera este totuşi „îmbrăcată” într-o carcasă metalică tratată special pentru a fi cât mai rezistentă la zgârieturi. Nu ai nevoie de cursuri de specialitate pentru a opera o astfel de bijuterie tehnologică. Sony TG7 este gândită în aşa fel încât oricine să o poată utiliza, obţinându-se de fiecare dată rezultate dintre cele mai bune. De exemplu, filmuleţele preluate cu această cameră sunt automat montate şi editate, iar la îmbinarea a două clipuri realizate în locuri diferite se folosesc automat efecte de tranziţie profesionale.



Dacă ar şti cei filmaţi ce este în stare să facă această cameră, ar fi mai tot timpul într-un zâmbet şi-o veselie. Sony TG7 analizează fiecare cadru de film pe care îl înregistrează, iar când se detectează un zâmbet, o faţă foarte veselă, automat se salvează în memorie şi o fotografie cu acea imagine, fără ca înregistrarea filmuleţului să fie întreruptă.

Dacă eşti genul de călător care se lasă purtat de propriii paşi prin fel şi fel de locuri mai apropiate sau mai îndepărtate de casă, atunci vei găsi foarte utilă funcţia de localizare geografică de care dispune această cameră. În momentul în care apeşi butonul de înregistrare, camera îşi activează automat senzorul GPS şi salvează locaţia în care te afli. După un timp, când doreşti să vizualizezi respectivele clipuri, poţi arăta exact locaţiile în care ai fost cu exemplificări realizate cu ajutorul lui Google Earth.

Managementul materialelor video îl poţi face foarte simplu cu ajutorul unei aplicaţii pe care o primeşti la achiziţionarea camerei. Cu ajutorul acestui program poţi sorta, căuta sau parcurge anumite secvenţe din clipurile personale salvate pe calculator. Din doar câteva clicuri poţi să le salvezi pe un disc, să le încarci foarte rapid pe site-uri gen YouTube sau să le trimiţi prin e-mail.

Calitatea înregistrărilor este deosebită, iar pentru că vorbim de materiale audio-video de tip High Definition, vom avea automat nevoie şi de o cantitate destul de mare de spaţiu de stocare. Camera video în sine dispune de o memorie internă de 16 GB, suficientă pentru aproximativ 6 ore de înregistrare. În cazul în care preferi înregistrări mai lungi, poţi extinde fără probleme această memorie cu ajutorul unor carduri de memorie. Ca specificaţii trebuie să amintesc de zoom-ul optic de 10X, realizat graţie unui obiectiv Carl Zeiss Vario-Tessar, de prezenţa stabilizatorului electronic de imagine, a funcţiei Macro şi, nu în ultimul rând, de includerea unui bliţ pentru imagini realizate în medii mai întunecate.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 3349 Lei

Verbatim Rapier USB Gaming Headset

Vibrează pe ritm de... 3D shooter

Din ce în ce mai multe produse fac referire la zona agitată a gaming-ului şi încearcă să intre sub această „umbrelă", deoarece automat li se asigură cele 5 minute de vedetism sub lumina reflectoarelor. Ce-i drept, cele mai multe dintre ele rezistă mai mult, iar în această categorie amintim această pereche de căşti pe USB a celor de la Verbatim. Ca design, nu pot spune că sunt complet dat pe spate, însă nu această caracteristică este cea mai importantă în cazul unei perechi de căşti, ci sunetul. În cazul de faţă, acesta se aude chiar foarte bine. Căştile sunt capitonate cu „pernuţe" acoperite cu imitaţie de piele ce au rolul de a bloca cea mai mare parte a sunetelor din exterior ce vor nerăbdătoare să dea buzna spre timpanele noastre. Tot aceste „pernuţe" contribuie şi la îmbunătăţirea confortului, chiar dacă obişnuieşti să le ţii în funcţiune pentru o perioadă mai lungă de timp. Fiind vorba de o pereche de căşti destinate în special jucătorilor, trebuie să aducem în discuţie şi microfonul inclus, ce te ajută să îţi coordonezi mult mai uşor tacticile strategice în cazul în care agreezi jocurile în multiplayer. O serie de îmbunătăţiri au fost operate şi în cazul microfonului, acesta având inclus şi un filtru de zgomot, pentru a nu perturba colegii de conversaţie cu zgomote exterioare.

Avem un bonus din partea producătorilor cu privire la funcţia de vibraţii. Odată activată această opţiune, anumite sunete sunt automat amplificate, dând o senzaţie şi mai puternică de consistenţă şi realism. O idee destul de bună, însă complet nerecomandată celor care obişnuiesc să utilizeze un nivel al sonorului mult prea ridicat.

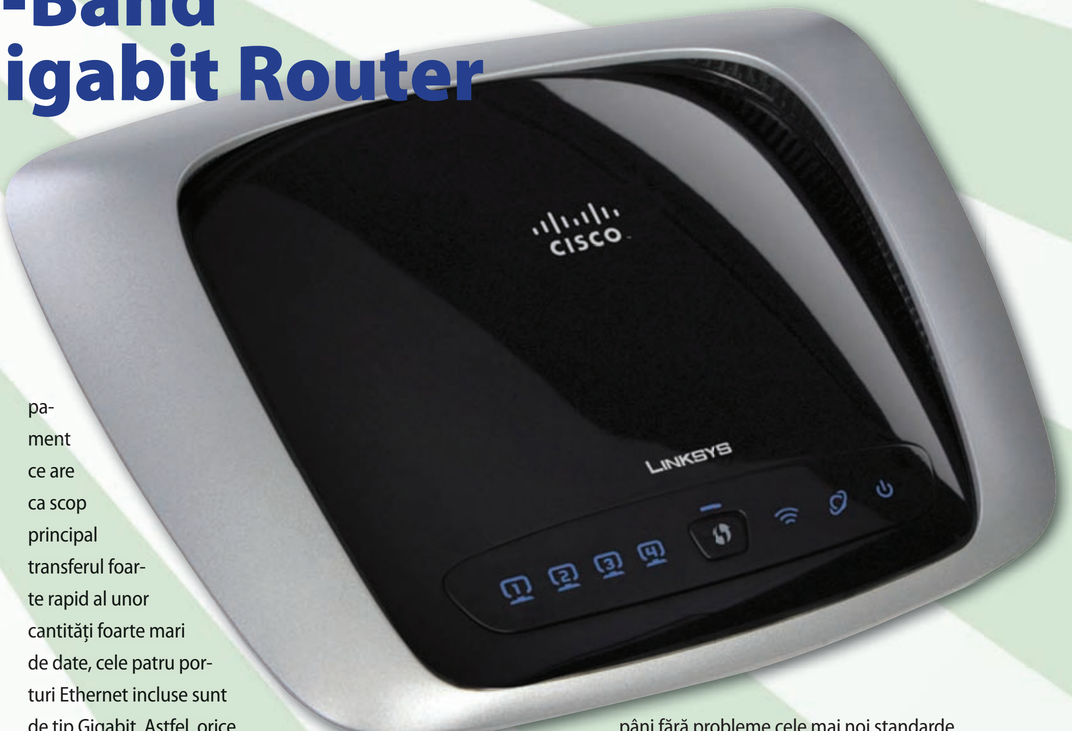
Conectarea la PC se face prin intermediul unui port USB. Producătorii garantează că nu ai nevoie de niciun fel de drivere sau să pierzi timpul cu instalări de aplicaţii. Tot ce trebuie să faci este să îl conectezi la un port liber. Tot de la producători am aflat că funcţionează fără probleme cu orice versiune de sistem de operare Windows sau Mac OS. Ca bonus, pot să îţi spun că am fost plăcut surprins să le văd funcţionând fără probleme chiar şi pe unele distribuţii de Linux.

Dacă ţii morţiş să şi dansezi în timp ce asculţi o piesă preferată, ai grijă să te încadrezi în limita celor 2 metri de cablu ataşat acestei perechi de căşti.



Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preţ:** 199 Lei

Linksys Dual-Band Wireless-N Gigabit Router WRT320N



Cel mai bun de la cei mai buni

În ciuda faptului că tehnologia N încă nu a ajuns la o formă finală, o grămadă de producători de echipamente de rețea o folosesc deja. Printre ei, și cei de la Linksys, care au lansat de curând un nou produs capabil să ofere performanțe atât pe calea undelor, cât și pe cea a firelor de cupru.

Cea mai puternică armă a acestui router este modulul wireless dual ce are posibilitatea de a închega o rețea cu echipamente ce „vorbesc" în limbi diferite, ceea ce înseamnă că un echipament compatibil cu standardul wireless „b" poate comunica fără probleme cu unul ce știe doar standardul G, N sau chiar A. Un alt avantaj al acestui echipament este faptul că poate acoperi foarte bine orice zonă din locuință, eventualele „puncte moarte" fiind eliminate datorită tehnologiei MIMO. Tot cu acest router poți conecta la internet în același timp și echipamente ce comunică pe frecvența de 2,4 GHz și echipamente ce comunică în banda de 5 GHz. Pentru că vorbim de un echipament ce are ca scop principal transferul foarte rapid al unor cantități foarte mari de date, cele patru porturi Ethernet incluse sunt de tip Gigabit. Astfel, orice transfer de date între PC-urle conectate la acest router se va face la rate de transfer amețitoare.

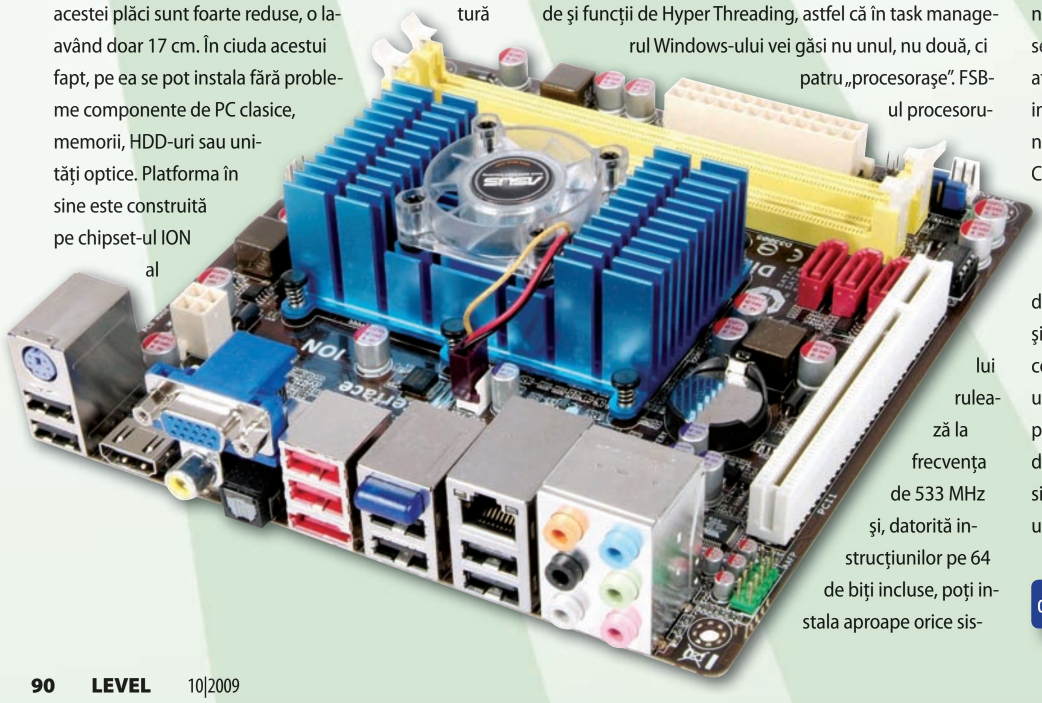
În ceea ce privește securitatea informațiilor transferate prin acest router, putem sta foarte liniștiți. Linksys Dual-Band Wireless-N Gigabit Router WRT320N poate stăpâni fără probleme cele mai noi standarde de criptare și securizare a conexiunilor wireless efectuate cu diverse echipamente.

Ofertant: Partenerii Linksys, **Preț:** 349 Lei

Asus AT3N7A-1

O nouă portiță multimedia

În cazul în care soluțiile existente pe piață nu-ți satisfac dorința de personalizare în ceea ce privește domeniul multimedia, îți recomand această placă de bază în format mini-ITX realizată de către cei de la Asus. Dimensiunile acestei plăci sunt foarte reduse, o latură având doar 17 cm. În ciuda acestui fapt, pe ea se pot instala fără probleme componente de PC clasice, memorii, HDD-uri sau unități optice. Platforma în sine este construită pe chipset-ul ION al celor de la Nvidia, iar creierul întregii operațiuni este procesorul Intel Atom 330. Acesta rulează la frecvența de 1,6 GHz, include 1 MB de memorie cache L2 și dispune de două core-uri. Pentru performanțe, acest procesor include și funcții de Hyper Threading, astfel că în task managerul Windows-ului vei găsi nu unul, nu două, ci patru „procesorașe". FSB-ul procesorului rulează la frecvența de 533 MHz și, datorită instrucțiunilor pe 64 de biți incluse, poți instala aproape orice sistem de operare.



Revenind la superba plăcuță de bază, aceasta are o dotare extraordinară. Pe ea se pot instala până la 4 GB de memorie DDR2 în format single sau dual channel. În ceea ce privește Southbridge-ul, acesta pune la bătaie nu mai puțin de 3 sloturi SATA, un port de rețea Ethernet de tip Gigabit și 10 porturi USB 2.0. O astfel de soluție este foarte utilă dacă dorești să o utilizezi ca platformă pentru un media center. Ea dispune de un port VGA, unul HDMI, de ieșiri audio analogice pe 8 canale și de un port pentru conector audio digital. Pe partea de imagine, în cazul în care se alocă maximum 256 MB de memorie video, se poate atinge performanța de a afișa pe un monitor sau LCD imagini full HD la rezoluții maxime de 1920x1440 pe conectorul RGB sau 1920x1200 pe conectorul HDMI. Chipset-ul grafic inclus face parte din seria GeForce, este compatibil cu aplicații DirectX10 și suportă tehnologii cum ar fi CUDA și PhysX.

Interfața externă este asemănătoare cu a unei plăci de bază clasice, cu mențiunea că Asus AT3N7A-1 include și un modul de Bluetooth pentru a conecta diverse devi-ce-uri. Aș avea o singură obiecție cu privire la existența unui modul wireless încorporat. Totuși această problemă poate fi rezolvată dacă este necesar prin conectarea unui dongle USB wireless sau instalarea unei plăci wireless în singurul slot PCI existent pe placă. În rest, sper să găsești ușor o carcasă pe măsura acestei bijuterii.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preț:** 520 Lei

Sony OLED Walkman NWZ-X1050

Bucură-te de avantajele noii tehnologii



Văd zilnic pe stradă din ce în ce mai multe persoane cu fel şi fel de „doape" băgate în urechi, ascultând diverse posturi de radio şi bătând uşurel din picior ritmul vreunei melodii mai săltăreţe atunci când aşteaptă la semafor sau în staţia de troleibuz. Fiecare foloseşte ce poate ca dispozitiv electronic de entertainment. Cel mai comun este telefonul mobil, însă există unii care preferă un player MP3 clasic. Vorba vine clasic, că vremea lor a trecut de mult. Tehnologia a avansat puternic, iar acum există adevărate playere multimedia capabile să redea, pe lângă MP3-uri, o sumedenie de alte formate de fişiere audio, clipuri video şi să afişeze fotografii. Unul dintre acestea este modelul lansat recent de către cei de la Sony. În acest an, seria Walkman este continuată de NWZ-X1050. Printre cele mai importante caracteristici se numără în primul rând display-ul de 3 inchi ce afişează o rezoluţie nativă de 432x240 de pixeli, iar pentru a oferi imagini la o calitate incredibilă s-a apelat la tehnologia OLED. Capacitatea de stocare a memoriei interne este de 16 GB şi aceasta poate fi uşor „încărcată" printr-un simplu drag&drop din Windows. Printre MP3-uri şi fotografii JPEG, în memoria acestuia pot fi încărcate şi filmuleţe codate în diverse formate. Cel mai cunoscut este WMV, însă lista continuă cu MPEG4 şi chiar cu AVC, mai cunoscut nouă datorită filmelor HD sub denumirea de H.264. Pentru a asigura totuşi un framerate de maximum 30 de fps, este recomandat ca filmuleţele să aibă o rezoluţie maximă de 320x240 de dpi. În ceea ce priveşte calitatea sunetului, nu prea am ce-i reproşa. Orice imperfecţiune, fie ea cât de mică, poate fi uşor corectată cu ajutorul unui egalizator de sunet inclus. Totul însă depinde şi de calitatea şi bitrate-ul respectivului fişier audio sau video.

Nu aş fi putut încheia fără câteva cuvinte despre interfaţa grafică cu utilizatorul. Deşi playerul nu are foarte multe butoane, interfaţa grafică este foarte uşor de utilizat, deosebit de sugestivă, iar navigarea printre opţiuni se face foarte natural.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 1049 Lei

Lexar JumpDrive TwistTurn

USB de mare viteză



Lexar nu oferă niciun curs de Twist sau Cha Cha, ci doar un simplu USB stick. Spun simplu pentru că aşa pare la prima vedere. Situaţia se schimbă dramatic în momentul în care un port USB adulmecă acest stick. Fără prea multe supărări, muşcă din el şi obţine rate de transfer de ordinul zecilor de MB pe secundă atât la scriere, cât şi la citire. Lexar JumpDrive TwistTurn este protejat de o carcasă de plastic, însă prin modul în care este utilizat se garantează că niciodată nu va rămâne descoperit conectorul USB . Lexar JumpDrive TwistTurn se comercializează într-o gamă variată de capacităţi, însă cel pe care l-am forţat să ne spună toate secretele are o capacitate de 8 GB.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 79 Lei

D-Link DCS-2121

Cine stă de... şase?

Fie că ne place sau nu, mereu vrem să ştim ce se întâmplă în spatele nostru atunci când nu suntem pe fază. Din ce în ce mai multă lume apelează la diverse soluţii de pază şi monitorizare pentru a şti întotdeauna cum stă treaba. Dacă nu ne permitem să investim sume exorbitante în echipamente profesionale, mizăm pe echipamente mai convenţionale, care pentru o zonă mai restrânsă, îşi fac treaba de minune. De exemplu, acest nou model de cameră de supraveghere de interior vine cu toată dragostea de la D-Link. Pare ea mică şi jucăuşă, însă în momentul în care este activă, devine o bestie neiertătoare. Spre deosebire de un webcam obişnuit sau de alte modele de camere IP, aceasta poate filma în condiţii destul de bune chiar şi atunci când lumina ambientală este foarte redusă. D-Link DCS-2121 poate fi controlată şi de la distanţă graţie unei interfeţe intuitive şi uşor de utilizat. Dacă la un moment dat te afli într-o locaţie unde lăţimea de bandă la internet este foarte redusă, D-Link DCS-2121 va trimite un alt flux de imagine şi sunet optimizat pentru lăţimea de bandă de care dispui. În tot acest timp, înregistrarea locală a imaginii şi a sunetului se face la aceeaşi calitate superioară, nefiind influenţată de celălalt stream audio-video. Conectica acestei camere IP este şi ea duală, putând fi adăugată într-o reţea fie prin intermediul portului Ethernet, fie prin conectarea acesteia la un hotspot wireless. Acum, oriunde ai fi, poţi sta mult mai liniştit ştiind că ai mereu lucrurile sub control.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preţ:** 785 Lei



HP Photosmart Premium Fax All-in-One

Eficientizează-ţi viaţa

Ofertant: HP Interactive Center, **Preţ:** 1099 Lei

Munca la birou sau munca cu hârţoage în general e una destul de migăloasă. Pare uşor la prima vedere, însă nu e chiar aşa. Noroc că unii ca cei de la HP îşi fac milă de noi şi lansează pe piaţă multifuncţionale care să ne ajute în demersurile noastre. HP Photosmart Premium este într-adevăr un produs excepţional, care se pricepe la toate şi se descurcă cu de toate. La lucrul de birou mă refer... Nu că ar mai fi la modă, dar unii încă sunt legaţi de tehnologia fax, iar această funcţie este inclusă şi funcţionează ireproşabil în această multifuncţională. Spre deosebire de modelele clasice, cu aceasta se pot tipări fotografii la o calitate incredibilă. Şi pentru că am ajuns la acest capitol, am remarcat ideea bună a celor de la HP de a crea o tăviţă specială dedicată acestui job. Nu mai e nevoie să interschimbi mereu hârtia din tăviţă în funcţie de ce anume vrei să tipăreşti. Acum fiecare este independent şi nimeni nu trebuie să presteze muncă suplimentară. Dacă lucrezi cu un volum mare de hârtie, ei bine nu trebuie să îţi faci griji din acest punct de vedere. În mod monocrom, această imprimantă poate tipări la o viteză de 33 de pagini pe minut şi 32 de pagini pe minut dacă adaugi şi nuanţe de culoare.

Ca dotare, acest model excelează peste tot. Dacă e nevoie să copiezi rapid 50 de pagini, este suficient să le poziţionezi în tăviţa superioară şi să apeşi butonul start. Auto-feeder-ul le va lua pe fiecare în parte şi le va face câte o copie cât ai zice peşte. În afară de conectorul USB dedicat conectării la PC, această imprimantă include şi un mini card-reader prin intermediul căruia poate tipări fotografii sau documente de pe diverse tipuri de memorie sau poate salva documente ori fotografii scanate direct pe aceste medii de stocare.



Mionix Saiph 1800 & Mionix Alioth 320

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preț:** *Mionix Saiph 1800:* 162 Lei, *Mionix Alioth 320:* 42 Lei

Un suc 3 lei, un joc original 150 lei, expresia feței inamicului tău îngenunchiat la jocul lui favorit… de neprețuit. Morala, poți atinge foarte ușor performanțe, cu o investiție minimă. Echipamentele dedicate jucătorilor profesioniști nu se cheamă degeaba „de gaming". În spatele lor există un oarece know-how, care este obținut după un anumit număr de teste și concluzii. E drept, te poți juca foarte bine cu orice mouse, fie el chiar și cu bilă, însă efortul pe care îl depui pentru a atinge anumite performanțe foarte fi canalizat mult mai bine cu un astfel de mouse. În cel mai scurt timp se va lansa și pe piața noastră brand-ul Mionix, ce promite să ofere ce e mai bun la un preț cât mai bun. Mionix Saiph 1800 este un mouse deosebit, cu o denumire deosebită, ce a „călătorit" ani lumină pentru a ne oferi nouă, jucătorilor, un control mai bun al mișcărilor, un punct în plus la dexteritate. Lui Mionix Saiph 1800 nu prea îi place să se laude, este un mouse decent cu un număr rezonabil de dpi (1800 mai exact) și cu un aspect ce ține mai mult de zona ergonomică decât de cea de design. Este un mouse destul de ușurel, foarte precis și acoperit complet cu un material antialunecare numai bun pentru cei cărora li se umezesc abundent ochii și mâinile după mai multe ore petrecute în fața monitorului. După părerea mea, pare un mouse destul de silențios. Cel pe care îl am în acest moment și de care sunt foarte mândru m-a cam dezamăgit din acest punct de vedere. În comparație cu acesta, Mionix Saiph 1800 nu face mult zgomot și îl recomand cu multă căldură celor care FPS-sesc în disperare. Un miliard de clicuri pe secundă și cu sunetul specific poate crea anumite stări de nervozitate celor din jurul tău, care nu mai au puterea de a înțelege un joc în care plăcerea supremă este să faci risipă de gloanțe în toate direcțiile.

Deosebit de utilă este și aplicația creată de către cei de la Mionix și pe care au pus-o cu mare plăcere spre download pe site-ul propriu. Cu ajutorul acesteia, se pot configura anumite comenzi ce pot fi executate în momentul în care apeși unul din cele 5 butoane și se pot seta cele 7 niveluri ale numărului de dpi. În funcție de modul de lucru al fiecărui utilizator, se pot alege variațiuni între 1 și 1800 dpi pentru fiecare nivel. Trecerea între niveluri se face prin apăsarea celor 2 butoane amplasate deasupra rotiței de scroll.

Dacă la un moment dat ai pierdut șirul acestor niveluri și nu știi în ce setare este mouse-ul într-un anumit moment, trebuie doar să te gândești la nuanța cu care este iluminată rotița de scroll. Pentru fiecare din cele 7 niveluri ale dpi-ului este asociată o anumită culoare, astfel că în orice moment și la o simplă privire aruncată mouse-ului știi exact turația motoarelor ce „duduie" sub carcasa sa.

Mionix Saiph 1800 funcționează fără probleme pe orice suprafață, însă uneori, în timp, pe piciorușele mouse-ului se depune un strat de mizerii ce pot periclita buna sa funcționare. Pentru a preîntâmpina acest lucru, producătorii recomandă folosirea unui mouse pad de tipul lui Alioth 320. Acesta este un pad acoperit cu un material textil extrem de fin ce facilitează mișcări ale mouse-ului foarte fine și precise. Pe partea inferioară este aplicat un strat cauciucat ce conferă aderență la suprafața mesei de lucru.



■ **BogdanS**

Titlu: Străbunii Avalonului

Autor: Marion Zimmer-Bradley



Marion Zimmer Bradley (1930–1999), un fenomen al literaturii fantasy, este autoarea celebrelor serii Avalon şi Darkover. A început să scrie la 19 ani, a vândut prima povestire la 22 de ani, iar în 1957 a publicat primul roman, Şoimii din Narabedla. În 1965 a terminat studiile universitare şi s-a mutat în California. Primul ei copil, David Bradley, şi fratele ei, Paul Edwin Zimmer, sunt, de asemenea, autori de science fiction şi fantasy. Bradley a editat renumita serie de antologii Sword and Sorceress (21 de volume), scrise de autori tineri şi neconsacraţi. În anul 2000 a primit post-mortem Premiul World Fantasy pentru întreaga activitate.

DIANA L. PAXSON este o cunoscută autoare americană de proză fantasy, care a colaborat cu Marion Zimmer Bradley la mai multe romane din seria Avalon, printre care Doamna din Avalon şi Preoteasa din Avalon. După moartea acesteia în 1999, a continuat sub nume propriu seria, publicând alte trei titluri. A scris peste douăzeci şi cinci de volume, cele mai cunoscute fiind seriile The Hallowed Isle şi Westria.

Mit, istorie şi legendă la începuturile Avalonului. Aluziile obsedante la un trecut misterios şi-au găsit loc în toate romanele din seria Avalon, dar, până acum, toată istoria bogată a rămas sub tăcere. Dominat de puternicele femei ale Avalonului şi plasat într-o lume plină de magie, Străbunii Avalonului continuă epopeea spectaculoasă din saga lui Marion Zimmer Bradley.

Povestea dramatică a străbunilor Avalonului, începând cu viaţa lor pe Atlantida, insula sortită pieirii, şi încheind cu salvarea oferită de Britania, insula învăluită în ceţuri. Peregrinările a două femei, ale căror destine vor făuri soarta unei stirpe noi, se întreţes într-o poveste extraordinară. Tiriki este o Veghetoare a Luminii, dar a crescut în umbra blestemului Atlantidei. Graţioasă şi plină de har, este preaiubita soţie a principelui Micail. Însă, despărţiţi de mâna dezastrului, ea trebuie să-şi găsească propriul drum într-un alt tărâm, iar lumea pe care o descoperă o va schimba pentru totdeauna şi va trezi cele mai tainice dorinţe. Îl va regăsi pe Micail? Şi, dacă se vor reîntâlni, vor descoperi din nou dragostea? Damisa moşteneşte sângele regal, dar şi orgoliul de rege. În Atlantida nu era decât o acolită, însă în noua ţară ar putea ajunge regină. În ciuda vârstei sale fragede, e înverşunată, ambiţioasă şi cu sufletul sfâşiat. Va alege calea preoţiei sau calea puterii?

CÂŞTIGĂTORII LUNII AUGUST

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia august, ce a avut ca premii cinci romane **Întâlnire cu Heechee** de **Frederik Pohl**, sunt: **Ghinea Ştefan Robert** din Galaţi, **Cosmin Mihai** din Târgovişte, **Botez Costin-Dragoş** din satul 2 Mai (comuna Limanu), **Popa Cornel** din Coteşti şi **Prisăcaru Alexandru** din Caransebeş.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Am renunţat de mult, cam de la Matrix, la a-mi mai face speranţe înainte de a viziona un film SF. Aproape toate pe care le-am încercat în ultima perioadă au dat chix, neatenţie la detaliu, actori proşti, poveste inconsistentă, efecte şterse, filmări aruncate, clişee etc, toate aceste boli au invadat un gen prolific până în anii 90. A venit CGI-u' peste noi, am ajuns să avem acasă PC-uri care pot rederizeza singure efecte de neimaginat acum sfert de secol, avem camerele de filmat mult mai performante, mai accesibile şi totuşi, parcă am pierdut SF-u' pe drum. Filme bune cu aromă mai întâlneşti: Memento, Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Cloverfield, The Prestige, dar nimic din ce înseamnă SF-ul pur, fascinaţie, uimire, idee, efecte, poveste. Unde-mi sunt Matrix-urile care ar trebui să fie, Terminatorii, Elementele, chiar şi Războaiele Stelelor, unde? Mi-am strofocat creierii să-mi aduc aminte câteva SF-uri memorabile de după Matrix şi n-am găsit, bineînţeles neluând în calcul animaţiile geniale japoneze, decât două: Children of Men şi District 9. Ambele, filme la care m-am dus fără să ştiu sau

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul dintre cele cinci romane Străbunii Avalonului de Marion Zimmer Bradley răspunzând la întrebarea:

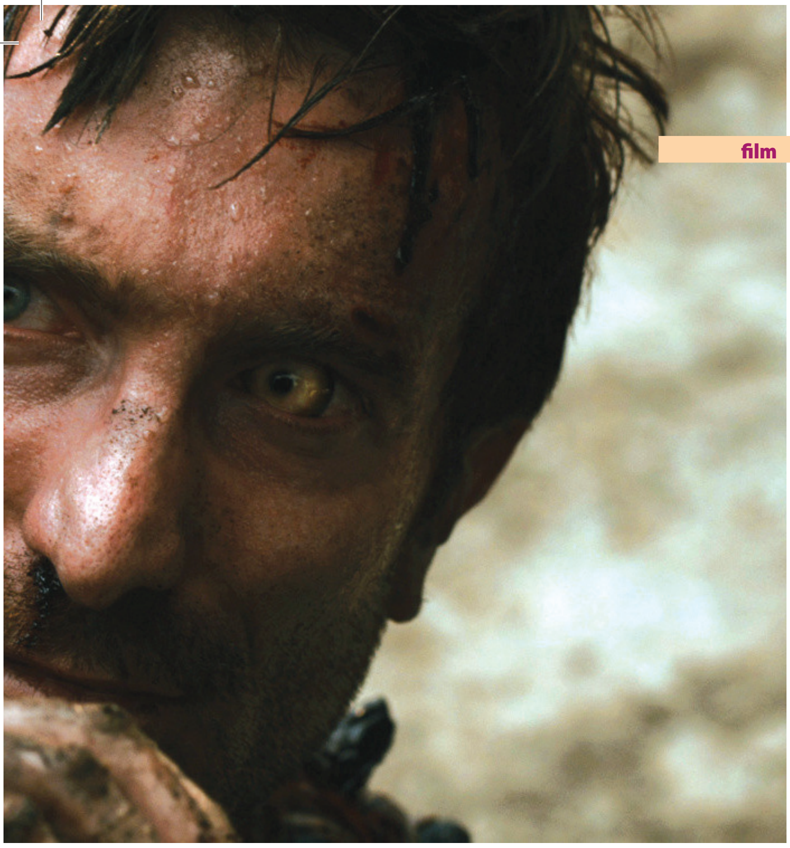
Ce este Tiriki?

- o Veghetoare a Luminii ☐
- Stejarul din Borzeşti ☐
- o sursă de lumină ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

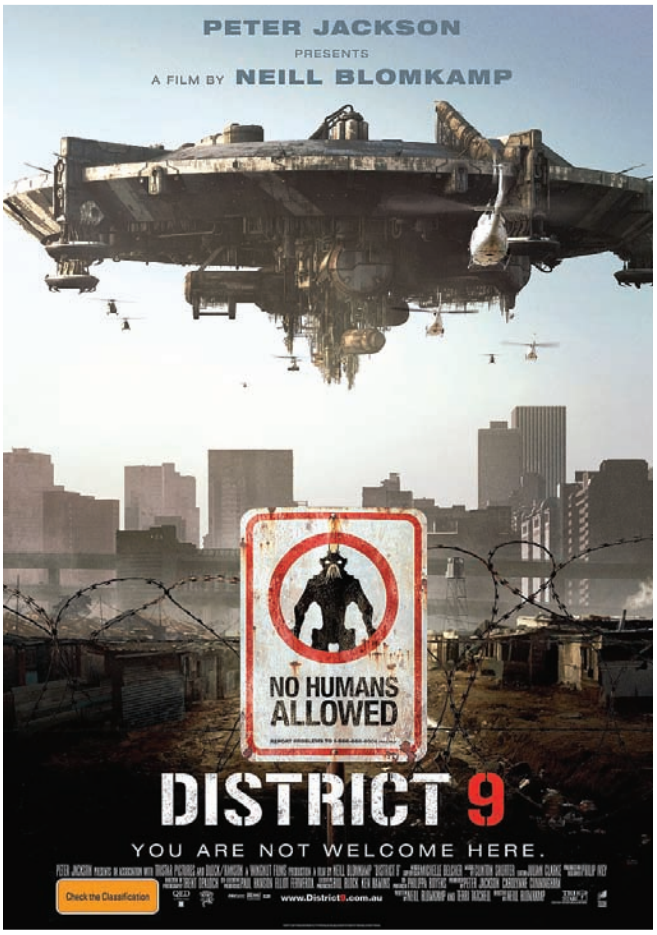
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 noiembrie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



să sper mare lucru, dar în urma cărora am plecat cu acel sentiment de împlinire şi de visare/contemplare încercat numai după un SF bun.

V-aţi prins, mă feresc să povestesc prea multe dar cred că introducerea asta (cât tot articolul) ajută mai mult. În District 9 o navă plină de extratereştrii ce stau să moară de inaniţie se opreşte deasupra Johanesburgului (cel mai mare oraş din Africa de Sud) iar oamenii se hotărăsc să-i ajute şi îi primesc ca şi refugiaţi. Filmul nu este chiar o revelaţie dar nu suferă aproape deloc de bolile amintite mai sus, iar Peter Jackson (Războiul Inelelor), producătorul, a avut grijă să impună, între zecile de momente de acţiune, o atmosferă sumbră, serioasă în care accentul cade pe ce suntem şi cum suntem noi, oamenii. Un film de neratat.

#



http://www.safenow.org/



Se ştie că naţiune mai bătută în cap ca cea americană nu există. Se ştie că lor trebuie să le spui că plăcinta este fierbinte când este scoasă din cuptor, că lumina nu se ascunde în frigider când opreşti curentul, că nu dai vrabia din mână pe cioara de pe deal, că trăsura merge mai repede la vale decât la deal şi că nu toate semnele de circulaţie trebuie băgate în seamă. Iată cum site-ul de faţă este o băşcălie atât la adresa americanilor, cât şi la a celor care consideră că americanul are nevoie de tot felul de semne pentru a-l pune pe drumul cel bun. Indicatoarele respective chiar există, iar autorul site-ului safenow a considerat că merită să facă un pic mişto de ele.

sepientia.com/2009/09/what-made-the-ceiling-of-the-royal-castle-in-brussels

Gândaci. Unora le este scârbă de ei, altora frică, alţii îi mănâncă, iar alţii îşi împodobesc casa cu ei. Pun pariu că primul gând te-a dus undeva prin Asia, unde nişte gălbejiţi voinici şi în pielea goală dansează în jurul unui foc şi sunt mulţumiţi de noua lor casă de vacanţă făcută toată din cărăbuşi. Greşit! Numai la gălbejiţi voinici şi în pielea goală vă stă capul! De fapt este vorba despre nişte belgieni cărora varul le stătea în gât şi au ales să meargă pe ceva organic. Au ales să mâzgălească tavanul cu altceva decât humă, iar acel ceva să fie gândaci. Aceşti cineva nu sunt alţii decât familia regală a Belgiei, care au înfrumuseţat tavanul şi candelabrul din palatul lor din Bruxelles cu suprafaţa chitinoasă a peste un milion de gândăcei thailandezi.

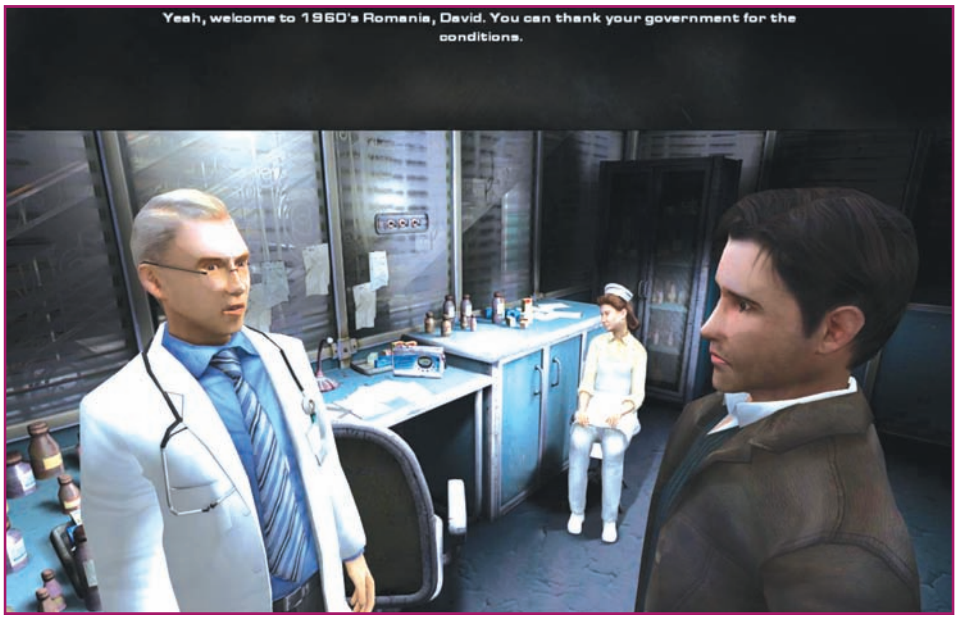


hubblesite.org/gallery/wallpaper/



Din câte îmi aduc aminte, vă admonestam eu acum ceva vreme că în loc să vă apucaţi de muncă, voi căscaţi gura la stele. Chiar sunt sigur de acest lucru, dar sunt şi mai sigur că v-a durut la bască şi de aceea vă mai frec un pic ridichea. La muncă, rapandulelor, nu la întins mâna! Lumea asta nu a fost făcută stând şi căscând gura la stele, stând cu nasul în pământ, scormonind prin mizerii şi cocoşându-se de la atâta muncă.

Dar dacă tot căscaţi gura pe cer, măcar hai să vedeţi ce pierdeţi. Căci nici măcar să vă holbaţi la stele nu o faceţi cu simţ de răspundere. Hubble ne arată ce e acolo sus. Mai ales că de la 9 septembrie Hubble este mai nou, mai tânăr, mai puternic.



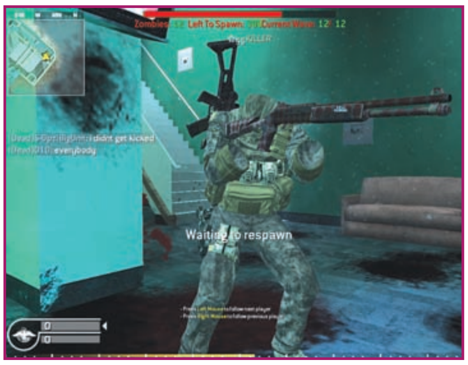
Mai are cineva ceva de adăugat? Imagine trimisă de Palamar Bogdan Alexandru



Natzi Love Part II. Imagine trimisă de shark673



Natzi Love Part I.
Imagine trimisă de Lucian Grigoriu



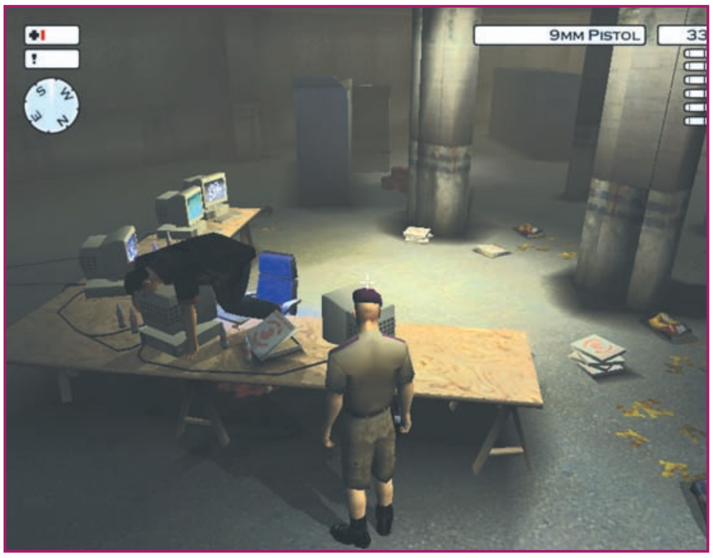
Costumul ucigaș. Din toamnă, în cinematografele din toată țara. Imagine trimisă de Petculescu Ștefan



Look ma, no hands.
Imagine trimisă de Brad Adrian



Să-ți dau un dicarbocalm? Imagine trimisă de David Buterez



Iar te uiți mah la pr0n? Imagine trimisă de Boss Georgyka

Câștigătorul din acest număr este Petculescu Ștefan

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la 34% faţă de preţul de copertă

20% reducere* pentru orice revistă comandată online (plus taxele de expediere)

CUMPĂRĂ ONLINE oricare dintre revistele noastre şi beneficiezi de o reducere de 20%*
(costul livrării revistelor nu este inclus)

Pentru detalii privind plata şi livrarea revistelor, accesează
http://www.chip.ro/shop/reviste



~~12,50 lei~~ 10,00 lei | ~~8,00 lei~~ 6,40 lei | ~~14,99 lei~~ 11,99 lei | ~~10,00 lei~~ 8,00 lei | ~~7,99 lei~~ 6,39 lei | ~~9,98 lei~~ 7,98 lei | ~~8,98 lei~~ 7,18 lei

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/shop** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

10/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			39.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			75.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda următoarele produse de pe CHIP SHOP:

Joc
1. Flatout - Ultimate Carnage *sau*
2. TrackMania - United Forever + **Ochelari 3D**

Preţ: 34,90 LEI





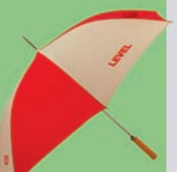
Rucsac LEVEL
Preţ: 45 LEI



Cană Chip
Preţ: 19 LEI



Umbrela Chip
Preţ: 34 LEI



Umbrela Salsa
Preţ: 29 LEI

www.chip.ro/shop/alte-produse

Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/shop sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE

Jocul în care mărimea nu contează



Mult așteptata porție anuală de fotbal de la EA



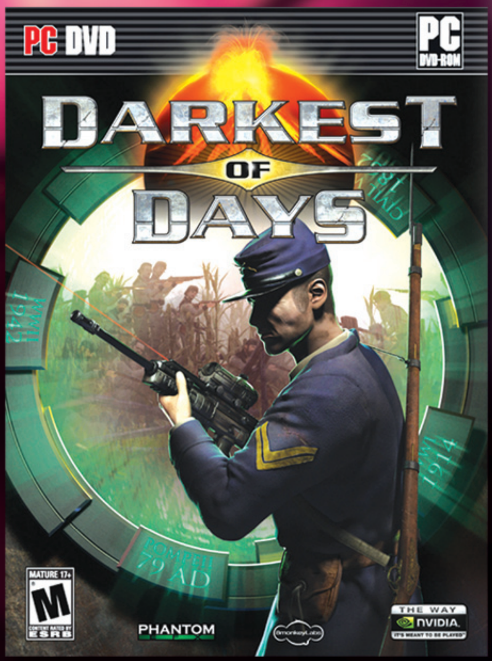


Pregătiți din nou ghitarele

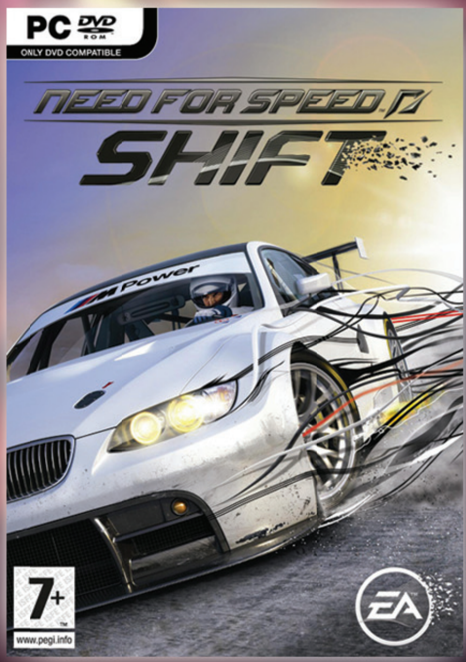


Sau cum să punem cruce Legiunilor Întunericului

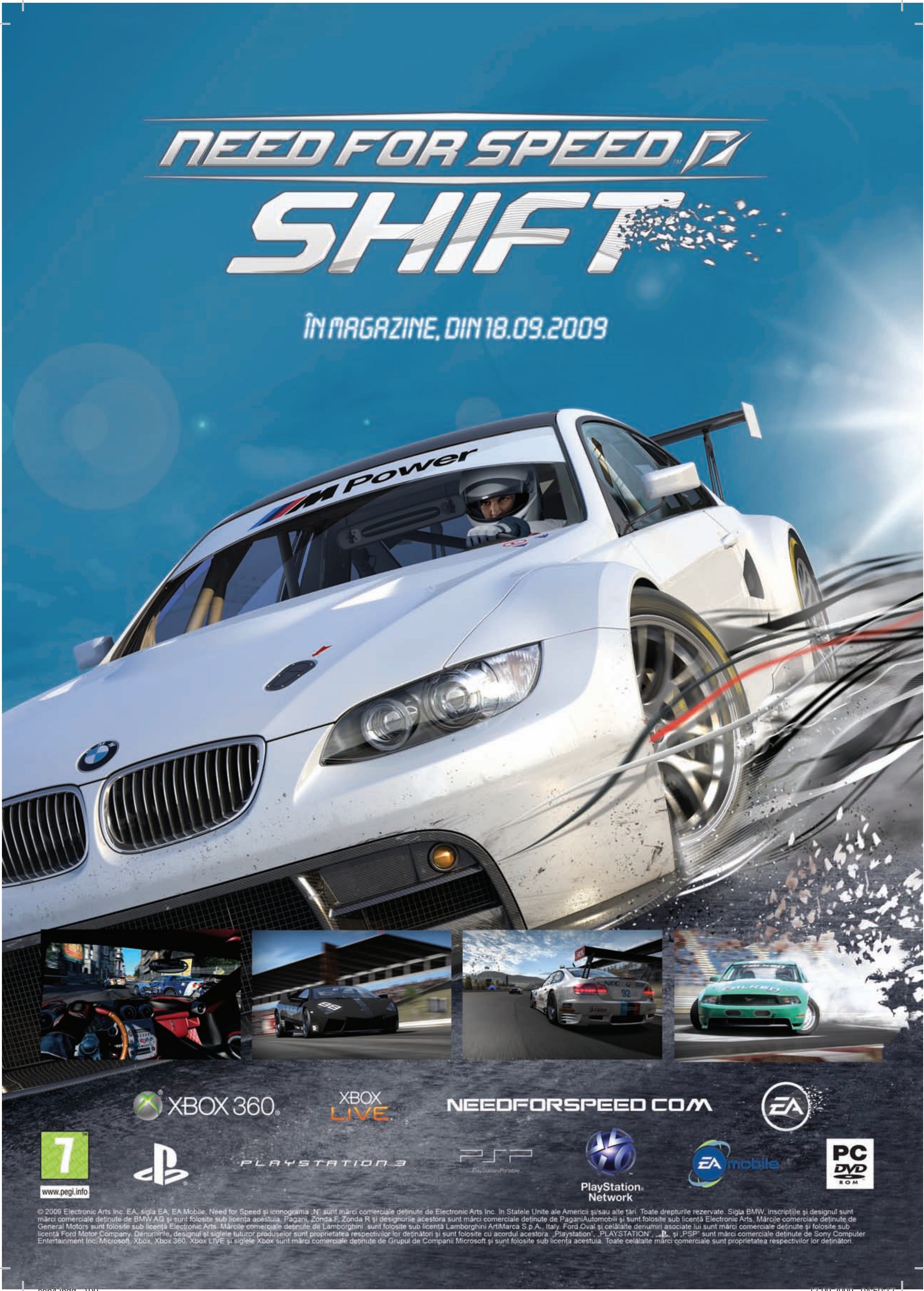
Reinventarea seriei?



Cu mitraliera prin lumea medievală




INTR-UN DEZASTRU DE PROPORTII EPICE, LUMEA ARE NEVOIE DE UN EROU!
CLOUDY with a chance of MEAT BALLS
Alearga, sari, catara-te, taie,toaca, prajeste si rezolva puzzle-urile!
Confrunta mancarurile transformate in oponenti, folosind inventiile trasnite ale lui Flint!
Invita-ti prietenii la joaca si incercati distractia din modul cooperativ!
7
www.pegi.info
SONY PICTURES animation
SONY PICTURES CONSUMER PRODUCTS
COLUMBIA PICTURES
ask about games .com
BINK VIDEO
UBISOFT
TM si © 2009 Sony Pictures Animation Inc. Toate drepturile rezervate. Game Software exclude Sony Elements: © 2009 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Ubisoft, Ubi.com, si sigla Ubisoft sunt marci comerciale ale Ubisoft Entertainment in S.U.A. si/sau alte tari. Folosease Bink Video. Copyright © 1997-2009 de RAD Game Tools, Inc. Dolby si simbolul double-D sunt marci comerciale ale Dolby Laboratories.


NEED FOR SPEED
SHIFT
ÎN MAGAZINE, DIN 18.09.2009
M Power
XBOX 360
XBOX LIVE
NEEDFORSPEED.COM
EA
7
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Network
EA mobile
PC DVD ROM
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, sigla EA, EA Mobile, Need for Speed și iconograma „N" sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Sigla BMW, inscripțiile și designul sunt mărci comerciale deținute de BMW AG și sunt folosite sub licența acestuia. Pagani, Zonda F, Zonda R și designurile acestora sunt mărci comerciale deținute de PaganiAutomobili și sunt folosite sub licență Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de General Motors sunt folosite sub licență Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de Lamborghini sunt folosite sub licență Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Ford Oval și celălalte denumiri asociate lui sunt mărci comerciale deținute și folosite sub licența Ford Motor Company. Denumirile, designul și siglele tuturor produselor sunt proprietatea respectivilor lor deținători și sunt folosite cu acordul acestora. „Playstation", „PLAYSTATION", și „PSP" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de Grupul de Companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.